

PSP3000破解

你不可错过的热辣电影游戏

日本人到底为什么不买360?

请别再叫我们"光环杀手'

日本游戏业的唯一出路 PSP3000破解的完美与缺陷

无双报道

2/怪物猎人3/我的暑假4 海报突击队3/机车风暴·极地边缘

铁拳6/灵魂能力 破碎命运

王国之心NDS/WET

终幻想13》 X360版推迟发售?

E3展出游戏大名单曝光

SP新机型?360革命摄像头?缩小版PS3?

中对漏洞进行了封堵 老作从 沒有 随步 烫

当前各位PSP玩家最关心的莫过于3000主机的破 解消息了。自从PSP2000采用T88-V3主板之后。PSF 主机的内部周件便难以破解 使一部分2000型和后来 推出的3000型主机都成为破解不能的"完全正版" 专用机 公务玩家们像当初期待2000碳解的时候— 样。盼望这台新型号的机器能够在很短的时间之内 使用ISO 官方模拟器和自制软件。但是3000的破解 进程并不像当初的2000一样迅速 经过半年多的等 待之后, PSP的官方版本已经从4.21升到了5.50,但 是自制系统依旧没有消息。直到4月下旬,由Team Typhaon发布的支持5.03版PSP3000使用的系统外壳 ChickHEN 起初对于自制软件的支持不是很好 但是 在几天之内被迅速地改进、推出了ChickHEN R2。从此 之后5.03之前的PSP3000 (以及破解不能的PSP2000) 可以使用这个程序运行自制软件。对于PSP玩家来说。 这是一个好消息。至少3000型字机现在可以支持-部分破解之后才能支持的程序。尽管离完全破解和 刷机还有很长一段距离,但是至少这是PSP3000向破 解迈出的关键性的一步。

ChickHENRevision2 女件设田

软件特性 · 支持自制软件

· 支持自制软件
· R2改进了自制软件的兼容性

・Tiff图像在HEN中被屏蔽 它能做什么?

ChickHEN支持所有型号的PSP (1000, 2000和 3000)运行自制软件,可以在5.03版的官方固件环境 下运行。你可以用它(在3000主机上)运行Bugz!



Jellycar等自制 游戏,也可以运 行pspliler、PSP Tube等软 件。Dtack HEN可以使

一合言方面件的PSP运行各种自制软件,不带任何不良影响。

它不能做什么?
・不能运行ISO、CSO和其他任何格式的UMD稅僚 文件。

・不能运行官方模拟器的PSX 游戏。

來

版固件

不能修改PSP的Flash闪存及内部固件(重要!)

・不能更改PSP的主題(重要!)。 ・不能运行自劇固件(指TA-088v3主板的2000或

PSP 3000主机) · 不能使用插件。

如何使用?

並不象决于你的PSP的型号,你需要一个特殊的 TVI格式的指数文件,如果你使用的是YOOU智慧机, 那名把"TVIAT" 文化关中的密度等的对证记程相同 意实下的PSIO 文件关,如整度所测,则称"SSM" 文件夹中的图像等到现记记程相同条下的PSIO 文 件夹,此外,两种主机的根目录下器需要转归一 个名为h.bmlg文件,它是使PSP启动ChiadricN的头 锭程序。

它会破坏PSP吗?

Chald Etwin 运行原理与之前的各种ENTATA。它 丰在英写Lusion中的图片程序,只在10AM中保存,以 发列系独态或任何物态。当然。在这个社区下降可以 对系统的图片进行修改。但是我就过度以不要这么 极。Chald Etwin 多对证实有任何的根本。你在宣行各 种软件的时候必须自己对其负责。曾告,擅自及写 以存内容许会使的写数传。

支持的自制软件不可用于侵犯版权法律的用途。

ChickHENRevision2 使用教程

在看完ChickHEN R2软件的说明之后,我们可以 按照作者的提示运行这个神奇的系统了。在运行之 前,请确保你的主机没有任何硬件上的问题,并且 具备以下条件。

- 机器为PSP3030或者TA-088v3主版的PSP2000 · 机器系统为5.03或之前的版本,没有使用任何主

·准备一个格式化之后的记忆棒 ·准备好从网上下载的ChickHEN 82文件

・准备好电脑、自制软件等必要的东西。

Step1:运行ChickHEN R2之前的准备工作

首先,我们要从网上下数好ChicktEN Revision 2的程序,解压缩之后的文件夹里有FHAT、SLIM两个 文件夹,一个h.bin文件,似及readme文件,Readme

ChickHEN的破解与运行原理

和其他市多硅精度理相同。Check-telktel用的程PSF2000万年设円前的票别。在意度软件实业之前。 我们得知的需用一样有4个一个是利用底度游戏(使用来车)(Ground In 的种类测用,是以知识GTA 的推测)。这个漏洞已经验5.03新线线域,第二个也是我们现在着重型到的是专用一切ITF的名式的影像 实上进行缓射测测,支持5.03%以下基本的主机。但是5.50位线域了强调用,其余的产品并从去开 由收集或台下研究用。我们所谓的Ond-sHe Nr./使用的效是ITF高调,在运行资度测的时候,PSF可以 运作服日来下的hips,我们的长行的、PSF3人的方。

论上这个漏洞支持从1000到3000的各型号主机,系 固件版本限定在5.03之前。





↑ 这就是利用图片浏览器漏洞在后台运行破解文件的图片,前面的图是缓冲用的。

←使用了ChickHEN R2之后,主机的系统可以使用 多种自制软件、包括模拟器在内。

中的内容 我们已经在刚 才为大家翻译 过了 现在我们 禁寒的只是 SLIM文件央和 h.bin文件、将

SLIM文件夹里 「这些就是需要拷贝进PSP中的软件 面的带有图片的ChickHEN文件夹接贝到PSP存放照片 的文件夹中。一般放在PSP文件夹下的PHOTO里就可 以了。ラ后把h.bin様の到PSP的根目录下。

需要注意的是。在把ChickHEN R2挟入记忆楼之 前 最好先用PSP格记忆棒格式化一次 因为在后面 的测试中,当记忆楼里有各种预先接贝进去的自制 软件等文件的话。基本上100%会出现破解时死机的 情况。死机并不会对机器造成伤害,但是也不是大 家根看到的。因此建议大家在运行该破解程序之前 格式化记忆楼。再把破解文件拷贝进去。

Step2: 运行ChickHEN R2软件

打开PSP, 进入"照片"选项, 选择记忆棒。我们 可以看到一个名为ChickHEN的文件央、按确认键(欧 美版为×,日港版为(() 或者方向键的一进入,这 5-9122mm 时候图片开始

1 在PSP的图片浏览程序下荷览这些

时停留在第一 张图的位置不 要动、当图片的 预览程序一个 个出现的时候 破解程序已经在

出现預览。此

图片 就可以自动进入破解程序 自动运行。在最 下面的Tiff图像预览出现之前、PSP就会花屏、不要害 怕,此时破解软件已经开始运作。几秒钟之后, PSP 重新启动、就会讲入ChickHEN R2版的系统

如果破解程序运行不能、PSP会出现定格死机的 情况,大约过20秒之后会"啪"的一声自动关机。这 时候重新开机,检查记忆棒内有没有多余的文件(像 自制软件等等,有些心急的玩家可能已经把这些文 件拷进去了〉、如果有的话就删掉、重新按照前面 的步骤运行, 只要记忆棒内是干净的, 且有拷进的 破解程序,成功率是很高的。

PSP3000自制软件使用评测!

第書用手头的PSP常用自制软件测试了一下在PSP30 的运行情况 发现全部可以使用、现在的自制软件基本 上采用3.XX核心进行开发,原1.50核心的软件没有测试。 据说是不能运行的。使用eloader可以在3000的环境下创建 后台、但是无法运行1.50核心的软件。接下来是一些常用 软件的介绍和评测。

大部分自制软件 本文所介绍的自制

软件是目前PSP玩家 们最常使用的一些软 件和一些自制游戏。

PMPlayer Advance

PPA是PRPT安县党田的训练媒协协任 女线名 音纳与外挂字幕, 因此受到许多玩家的香味。新版



PPA支持MKV格式。我们使用的程片为国寨双语的 《功夫》。使用 PSP3000# # 的效果很好,可 以得明見冊休全 到屏幕色彩的柔

Xreader 1.2.0 beta 3

Yrearier是PSP F 最好用的读出和要图软件 女 持TXT、UMD、PDR签格式的电子书 / 注意这个 UMD不是PSP的游戏光盘), 支持包括JPG。 3000 5.03 chickHEN RO BMP, TGA PNG新GIF核式

由子游戏软件 测试 测试人: 猴子

的图片文件, 专 括MP3/软/海鳚 AND WAY APE等格式的音 额文件。

和感, 比2000 高出一个层次。

FC模拟器NesterJCNmapper v0.3 NesterJ是 PSP上最好的FC 模拟器了, 3.XX 核心,新旧PSP 涌用, 图内白刺 软件作者对其讲

SUPER monin nnos

行了依依, 维等 mangaleantmanagamanagamanagama

樽和一些中文作品, 如南昌, 外星科技等厂家生产 的游戏。图中使用的测试软件是顽族的《超级马里 卑兄弟》, 模拍读度正常, 各种功能容整。

SFC模拟器Snes9xTYL 0.4.2

Snes9x累列是最著名的SFC模拟器之一。在PC 上、除了ZSNES之外是表现最容等的维拉器。它的PSP 版表现效果出色, 器许多证案必备的權的器软件, 在 PSP3000上执

行 效 果 与 1000、2000的 版本相同。测试 游戏县《大航海 时代)和(重装

MD模拟器PicoDrive 1.51b

这个维拉器最大的特色是支持MD的ROM和压 缩之后的MD-CD游戏。在PSP-3000上使用 PicoDrive正常、测试游戏包括(努力特集3)。《火

枪英雄〉、《超 级烈2)等等。 执行CD游戏的 时候速度无拖 慢, 与以前的 PSP机种的表现

能力相同。



ChickHEN R2常见问题与疑难点解答

机兵回归)。

的PSP-3000在使用ChickHEN之

ChickHEN使用的Tiff图像漏洞在5 03之前的PSP上都存在。也就是说使用 会使破解机率提高, 但是我们并不建议 置。因为5.03之后的版本才把这个湿泥

许多玩家都碰到了这样的问题。经 过多次死机后重新运行的经验来看,在 理干净,不要放任何模拟器 由影和白 文件夹中默认有5张图,如果使用的是 高速棒, 预览速度太快, 也容易造成死

机之后再重启,为什么ChickHEN

文件、作为机器的专门启动用楼。大家 角的32M记忆棒,也可以作为启动棒使

能否运行M33的剧机载

件,把3000系主机变成彻底破解的主机? 上有100%的可能性会造成主机变砖。清 再重申一遍、截止到2009年5月上旬为 在没有针对新主机的神奇电

GAME SOFTWARE COM

GBA模拟器gpSP mod0413



日前最宏 差的PSP用GRA 模拟器,支持 3XX核心、最新 版本为gpSP_ mod0413, W 前用3.80M33-

5以及5.00M33-6系统测试均通过。PSP3000在 ChickHEN B2下使用正常,可以即时存档, 支持各种 版本的GRA ROM。我们用油游版的《超级马力欧2》 和NZACE汉化版〈逆转裁判〉进行了测试。

CPS1模拟器CPS1PSP v2.3.1

这个棒组就是CAPCOM游戏爱好者最喜欢的。 可以完美支持CAPCOM CPS1基板的全部游戏,包括 大安熟悉的《街屋》、《三国志》、《快打旋风》。 (恐龙新世纪)等游戏。使用ChickHEN 82之后。用

(12人将雪) 手感好无拖慢 屏幕色彩鲜明柔 和 早单来在 PSP上看到最好 的CPS模拟器。



Step3: 检查主机版本

其实这一 E10 3140 DW 200 步是可以跳过 的 为了让大 安全设备 我们 系统物件 5.03 ChickHEN R2 讲入主机设定 中的主机信息 MACHIN

香香一下,可 以清禁地看到 1在这里我们可以确认主机的系统 系统版本为5.03 使用的是自制的ChickHEN R2 ChickHEN R2. 从机器的MAC码可以清楚地看出是 PSP3000的主机

NeoGeo Pocket模拟器RACE

次个 堰 拍 器使用的是SNK # M NenGen Pocket的細胞 器软件,可以装 缴NGPocket游



源, 传递等系列在本机器上都有移植,效果良好。另 外CAPCOM和SNK共同开发的游戏也在这台掌机上 有抽出、包括(卡片对决)和(顶上决斗SVC)。本 次测试使用的是NGP独占游戏Gals Fighters。

自制游戏 Crazy Gravity Portable

这是一个自制的小游戏。玩家操纵喷气式飞机 穿破重重阻碍到达目的地。整个游戏的内容就像标 题所说的一样、是由"疯狂引力"构成的,过分使 用推讲力或者来不及使用的话都会导致航向偏移,

飞机一旦碰到障 碍物就会死掉。 整个游戏虽然简 单但是确实很紧 张。该软件在

行正常。



Step4: 拷贝和运行自制软件

现在可以把自制软件拷贝到PP的记忆棒内了。将包 含自制软件的文件央复制到PSP、GAME路径下,查看"游 中的Memory Stick 刚才拷贝的软件可以显示出 来。直接按确认键就可以启动这些软件。进入这些软 4 件之后 操作的



1000与2000主机 一样了。至此大 功告成 PSP3000 的自制软件时代

自制游戏X-trem laby

这个游戏的画面属于ATARIXX准、操作也很简单。 只是控制光标通过迷宫到达终点而已。不过这个游 戏本身胜在是玩家自己制作的,虽然论画面估计没 有比这再简陋的了,但是作为自制游戏,也可以在 ChickHEN版的 PSP3000 上面



行。评测这个游 戏只是想让大家 知道3000运行 自制软件的情况

自制游戏Laby PSP

这个游戏和刚才的X-trem Ladv相似。也是属于 走迷宫类型的游戏,但是画面比刚才那个骨灰级的 自制游戏华丽了不少。游戏本身简单得不能再简单、 但是我们评测它的目的和前面的游戏一样。是为了



PSP3000的新 力。今后随着自 制软件的增多,

插件调用程序PSPrx launcher

在5月13日,一位名叫"XMBDebug"的外国玩家 放出了PSP插件调用程序PSPrx launcher的测试版。这个 版本的软件可以在ChickHEN R2的界面下调用插件程序 包括带截图功能的金手指。启动金手指的时候首先运 行该程序, 之后要按○键呼出键盘, 在键盘菜单中手 Rhft章 A ms0 / CheatMaster / CheatMaster . crx . 再按PSP 主机的START键2次、确认加载CM插件、之后按热键 成功呼出CM菜单了。这个程序理论上可以启动EBOOT

PBP文件, 但是 实测不行, 市 且操作方法过 干复盐。这是 一个很有前途 的程序, 但是 现在还不牢用。

使用ChickHEN、疑时不要想刷机的重 情了, 也不要更終PSP的主題(这也是

】什么使用ChickHEN破解之后, 运行ISO和PS官方模拟器游戏?



不容易现在有了个初步的破解,作者也 生除传票的不是你也不是我, 而是默默

用ChickHEN能否连接PS Store。 戏和试玩版软件?

目前PS Store已经更新,要求的主 必须升级到5.50之后才能上PSN。但是 支持ISO和PS官方模拟器,但是R2 游戏还是可以玩的、但是新版5.50以上

rk Alex和M33小组在ChickHEN 之后有没有反应? 他们会以此为

推出之后。Dark Alex 平5日8日辞存其補

固件版本终于放出来了。



Dark Alex之前说 的软件,但是至

现抱有赞赏的态度,并且对PSP3000的 经过很多次延期, ChickHEN 5.03

到了什么呢? 现在他们可以玩自制软件 (用户自制+网络下载的非官方软件) (破解程序)存在内存中,而非在

UMD镀像和PSX游戏。也不能使用插件。另 外你也不能更换机器的主题, 不然的话 主机会变砖

大家干得不错。虽然它不能代替

机的破解工作仍将进行下去, 而破解者 恒的话题

"中国玩家感动系列"正式启动!欢迎你的加入!

你是否也像我们一样仍旧对那些经典老游戏念 念不忘? 在次世代的视效冲击下仍旧希望再同到 30游戏的初期体验当时的雷撼; 还有让人感动识日 的故事与传奇? 从本期开始,我们将正式连载全 新系列专栏"中国玩家感动系列", 我们将在每 期当中与你一起回顾, 曾经在我国玩家中造成巨 大影响和广受好评的游戏作品, 并尽可能的收录 再现当时游戏中的经典场景。我们将利用有限的 页码展现出游戏感动我们的方方面面。本期的感 动游戏是《格兰帝亚》相信看过这个全新栏目后 你一定会有冲动找出尘封已久的碟子再玩一遍! 本栏目欢迎广大读者来信交流写出游戏中让你感 动的一幕和难忘经典,同时也希望大家能来信提 出希望我们回顾哪些经典游戏,并对栏目内容提 出好的建议。敬请关注"中国玩家感动系列 一起再次感动。



游戏感动中国玩冢 我们这样定义游戏经典

1 每个人对经典的定义是不同的,这个新栏目所选 择回顾的游戏标准就是——在中国玩家心目中成为 经典的作品,并且这些游戏曾经打动过你。

REMARKABLE REPORTS

對2 PSP-3000破解解析

- 08 E3前哨站
- 10 请别再叫我们"光环杀手"
- 10 日本游戏业的唯一出路
- 12 日本人到底为什么不买360?
- 2 PSP-3000破解的完美与缺陷

MASTERMINDS

特别策划

特别报道

42 暑期电影游戏总动员

FIRST LOOK

无双报道

1-0	35 (4) F 44 C
16	怪物猎人3
40	S. C. C. Contractor

- 20 海豹突击队3 21 最终幻想 水晶编年史 水晶传递者
- 18 WET 22 铁拳 19 转的享任4 22 急速
 - 22 灵魂能力 破碎的命运 23 王司之心NDS
- 20 机车风景 极地边缘 23 王国之心NDS

GAME GUIDES

攻略人行道

48 鬼刃

56 女神异闻录

52 X战警前传 金刚狼

■固定栏目	31
04游戏新闻眼	32權井政博的游戏制作理念谈
11疾风流言帖	32
13 汉化专道	
25 游戏铁板阵	34
27编辑手札	38电玩禁地
28 GAMEBAR	
28 猎狐犬基地	58
29 名越武艺帖	59 新作游戏发售表
29BOSS档案	60中国玩家感动系列
30 格斗天尊	64 期末烤场
30 电子的猛者	封三 电击光盘盒
31	

本刊所载图文未经允许不得擅目转载。
严禁抄袭。如发现,则根据相关法律追究
相关人员责任。● 凡向本刊投稿,不得一
稿多投、所使用的图片或文字皆由投稿者
负责,对于侵犯他人版权或其他权利的文字
的投稿,本刊概不承担任何建带责任。
本刊拥有对投稿文章的删节权, 如投稿
不可删改,请投稿者在来稿时注明。作者
白爾底稿。来稿一律不過。 ● 本刊编辑部部
不接受关于游戏攻略内容、径接或购抗指
南的电话询问,对以上问题有疑问的读者
请写信或电子邮件咨询,敬请途解。●凡
发现本刊质量问题,请联系本刊邮购部进
行调换,电话见下。

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗腹游戏 注意自我保护 谨防受骗上当 适度游戏益稿 沉迷游戏伤身

理書対益論 R語書対応等 合理安特时間 享受報報生活 AME VOL 253 电子游戏软件 ENT

召聘信息

- 编辑招聘要求: 1、精通日文(一级者优先)/2、了解游戏 历史及文化; 3、有创意, 能策划专题; 4、文笔流畅, 思想 活致; 5、能加班解发 ■ 秦維預辦要求: 1、熟练掌握苹果机, 精通Photoshop与
- Freehand; 2. 有至少一年的杂志排废经验。了解书刊制作规则,能够适应非常复杂的版面设计与制作; 3. 热爱美术设计,接受过系统的美术教育; 4. 了解电视游戏者优先; 5. 能加班教律
- 複類招聘要求: 1、熟悉各种抱賴制作软件: 2、精通3D功 画制作: 3、有视频制作经验优先; 4、熟悉电子游戏 请将个人简历 (写详细,并说明自己的强项)及相关展示能 力的作品(类型题材不限,如有杂志经验。调附带制作过的
- 保心性機)及業―― 地址:北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收 組織:100011 盗術申注、010-8447203
- 邮编: 100011 咨询电话: 010-64472920 由子施历及作品请发至: yp@ygame.cn

版权信息



形金刚2

Focus on Game News





电影改编重现iPhone手机平台 《生化危机恶化》再演丧尸恐怖

本刊訊 CAPCOM宣布在苹果的iPhone手机平台,推出一款以CG电影《生化危机 恶化)为蓝本的同名游戏,采用第一人称视点的方式再现电影中与丧尸的对抗。

(生化食机 恶化) 由影在謎公当中取得了不错的口魂, 也对生化系列的影響機 了御好的补完,电影中的气氛普造与故事架构被很多人誉为最好的生化危机题材电 影。此次推出的iPhone题游戏,以原作背景为基础改编,从原作中化为人间地狱的 机场为起点展开。跟于平台的机能、游戏的3D画面效果称不上出色、色调也比较



单一, 但作为手机游戏来说还算可以接 受。游戏操作采用触控+体感的方式,玩 家需要用触控笔来射击屏幕上的丧尸,用 摆动手机的方式来上子弹和挣脱攻击。游 对何会11个常节的故事模式, 诵关后还 可开启限时击倒敌人的佣兵模式、武器 蒙备还能用得来的金钱进行改造。该作 干5月12日发售,价格800日元。

察游戏天下!最全面的报道尽汇于此!

2VS2对战新作,热血钢之魂再临 异色作品《机战学园》登陆NDS

本刊词 BANPRESTO公布了对应NDS平台的机战新作、出乎所料的是、新作并 非传统的作品。而是一款以双人对均为主定点的另类作品。不过,豪华的参战作品 和那份热血依然如此耀眼。

这款(机战学园)的背景设定就非常另类,在超级机器人大战的世界中,为了 储备未来对抗外敌的战斗力,政府并设了专门培育机器人驾驶员的机构,就是这所 机越带圈, 小里心专和钢铁机器人们就在此上演火爆热而的学园生活。除了平时的 校园剧情对活外,战斗时2对2的战斗模式是游戏最大特色,战斗双方分别持有两架 机体,运用种类繁多的组合战术来击败对方,武器选择、气力限制、精神指令、修 理补给等机战特色要素一应俱全、极具吸引力的战斗画面也一点都不含糊,紊质表 现比(机战K)只增不减、大魄力的特写更是异常华丽。游戏支持NDS双人联机对 战。培养自己的角色和机器人来与对手一较高下,也是机战系列少有的风格,就像 当初(机战XO)加入的LIVE对战一样,本作将把这种乐趣充分发挥,且更火爆、更 便捷。本作制作人依然是寺田贵信、预定2009年秋发售、价格暂时未定。

统计机构 NPD 最新4月市场数据 NDSi唱主角,老任再握半壁江山

本刊讯 美国权威统计机构NPD发表了今年4月份北美游戏市场的统计数据、凭借 4月6日干北美上市的NDSi热销,NDS系列硬件4月达到了上百万销量。

任天堂于4月6日在北美上市的新型NDSi掌机,坚整当天就引起了空前火爆的热 销势头,当月累计销量达到82.7万台,加上NDSL的21.5万,NDS系列当月共售出了 104万以上、超出34万台的Wii三倍以上、至于其他主机当月均只有十余万的销量、 360以17.5万略微领先,降价后的PS2以17.2万紧随其后、PS3和PSP分别为12.7万

和11.6万,同比上月均有所降低。软 件方面, 继上月大作热潮过去之后。 任天堂的一干千年老妖再次霸占了销 量榜的半壁江山, 本被寄予厚望的EA (教父2),双平台合计仅卖出了24.6 万套,比较领人遗憾。余热尚存的《 生化愈机5),依然拥有一席之地,也 算是给高清机保留了一些颜面。



	ゥイザー	
マジンカイザー 死斗 暗黒大将军	苍穹のファフナー	
真 (チェンジ!!) ゲッターロボ 世界最后の日	ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU	
フルメタル・パニック	神魂合体ゴーダンナー!!	
フルメタル・パニック? ふもつふ	神魂合体ゴーダンナー!! SECOND	
フルメタル・パニック! The Second Raid	SEASON	
新机动战记ガンダムW Endless Waltz	破邪大星ダンガイオー	
机助战士ガンダムSEED	ガン×ソード	
机助战士ガンダムSEED ASTRAY	机兽刨世纪ゾイドジェネシス	
机动設士ガンダムSEED X ASTRAY	电脑战机パーチャロン マーズ	
机动战舰ナデシコ -The prince of	超电磁ロボ コン・パトラーV	
darkness~	超电磁マシーン ポルテスV	
勇者王ガオガイガー	百兽王ゴライオン	
勇者王ガオガイガーFINAL	組善机神ダンクーガ	
钢铁神ジーグ	冥王计划ゼオライマー	
机助战士ガンダムSEED DESTINY	苍き流星SPTレイズナー	
OVERMANキングゲイナー	机动飲斗传Gガンダム	
机动战士ガンダムSEED C.E.73	ブレンパワード	
STARGAZER	デトネイター・オーガン	

推迟到下个财年。造成公司全年统计

●早生於公布过了Wii新型经典手柄 经 同捆版游戏,手柄+游戏的价格为9440

●根据统计、5月14日发售的PSP《梦 幻驗十》首日指量为1.9万套 PSP 《死神 灵魂升温6》首日2万套。而Wi 的《实况足球Playmaker 2009》首日仅 卖出了8500套,消化率只有20%,突

- ●对应Wii平台的RPG《弘光幻想曲》 确定了主题歌和其演唱者,日本著名 少女歌手玉置成实将为本作献上一曲 上公布、感兴趣不妨前去欣赏一番。 □川内一典在最近接受媒体采访时称
- 的天气变化系统 雨天道路的湿 滑和炎热气候等拟真要素将直接影响

比赛的过程和结果。在精雕细琢中车 籍的车损系统也会制作得极其完美 不讨山内一单依然没有诱露和发售日 有关的信息,目前来看还需要很长时

●一名自称是被微软解雇的离职员工 近日对外透露了Xbox360主机存在自题 系统的消息、据称微软可通过XboxLive 向改过机的360主机发送特殊指令、锁 定主机的ID 并随后使该主机电容管 输送电流超标、导致主机主版产生或 形而烧毁。主机外部会显示三红灯 并且无法进行修复。不过该消息并未

●有着"感动100万人"的经典RPG《银

色之星 露娜》将强化移植PSP平台 游戏保持原作基础的同时, 画面, 音 效均重新制作。会比SS版效果增强不 同时剧情方面也会有新增加的内 会比原版更充实完整。本作预定



T对比SS和PS版。这次的PSP版画质要的 精致细腻、不妨再来感动一次

《战争机器 2》公布最新追加内容 新音节新地图同拥全内容零售版

*利证 微妙是近小本7 / 均争和契9 \ 皇新伯加玉载句 / 蒙暗角落 \ 研究7目 28日于全球服务器推出,微软同时还将推出一个包含了以往所有追加内容的零售版 (全面开战),价格19.99美元。

从去年11月发售至今,厂商已经分批更新了数个下载包、均为一些新的线上联 机掺阳,为游戏的持续热度做出了不小贡献。本次新的《黑暗角落》,除了"上帝 花园"、"无名之地"等7张联机地图外,还包含一个名为"废墟之路"的游戏新 章节,内容比以前的追加包都要丰富,下载所需要点数为1600点。而单独发售的 (战争机器2全面开战)则会把至今更新过的所有追加下载内容一并收录,新的《黑



暗曲笔) 也何会在内, 对于还没有下载 被无法ULIVE下板的压容率设绍当根 值,该零售版也将在7月28日全球上市。 对于国内玩家来说, (战争机器2)

下载句设置的IP瞬制绘体验游戏带来了 很大困难, 如果可以买到单独销售的含 集,那就非常划算了。

SONY集团2008财年业绩发表 整体营业赤字游戏部门亏榀减少

★利河 SONY集团公本了2008财年年度 业绩报表,由于受经济低途及日元升值等因 素带来的影响,集团大多数部门均呈现不同 程度的证据, 总和989亿日元赤字, 不讨游戏 部门的状况有所好转。

SONY集团DBRI 在总错售额为7率7299亿 日元, 受上个财年全球极度不需气的经济影 响,以传统电子制造业为主营的SONY遭受



批经典名作, 将会以

记》等。同时当年财宝公司的《火枪英雄》也

线上网络排名和高清规格显示, 预定今年夏季

●SCE宣布在PSN上开放《最终幻想 战略版》的

付费下载。即当年PS主机的原版。价格1000日

●KOEI确认预定5月28日发售的《真三国无双5

帝国》、将新增月英、W丕、凌统、张领、马

中有所不同。新角色孟获同样也是由新模组构 成。并将增加北海、零陵、晋阳、西凉、交趾

●SE宣布PSP《纷争 最终幻想》的美版将于今年

记忆棒。同捆版售价仅为199.99美元。可谓

相当紹備。同时制作人还透露、美版《纷争》

宣布了对应PSP平台的《炽热之魂Accelate》)

5日发售。除了通常版外,还将有一款超值

了非常惨重的损失、规模最大的家电部门由于销售低迷蒙受了1681亿日元的营业损 生 由影 泰泰美和英部门也都相继出现数百亿日元的经费亏损。往年一直处于亏 损的游戏部门。由于PS3成本下路和销售额增加等因素,使得亏损幅度有所减少、 损失数额585亿日元。唯一呈现黑字的是音乐部门、获得了304亿日元的营业利润。 硬件方面,游戏部门的PS3年度全球共售出了1006万台,PSP和PS2分别售出1411 万和791万台、PS3和PSP同比去年均有所上升、PS2有所下降。同时、由于未来一 年经济依然处于不景气的状态,集团2009财年预想仍将达到1200亿日元赤字。

KONAMI公布08财年业绩报表,整体喜人 上百亿日元收益空况足球合金装备销售数据

本利语 KONAMI公司公布了2008财年年度业绩转 **算报告**,在过去一年中,依靠《合金装备4》和《实况 足球〉等游戏项目的全球热卖,公司销售额达到了3098 亿日元、实现274亿日元营业利润、当期採利润约为109 亿日元。

KONAMI在先年的游戏项目上、PS3平台占据了最 大份額, 达到了将近三分之一的28%、Wil, PS2、NDS 和PSP所占份额比较接近,保持基本持平的销售比例, X360平台最少、约为7%。小岛工作室的PS3大作(合 全容各4) 累计全球并型出了475万章。成为PS3指量最 高的独占软件。〈实况足球〉系列,由于在欧洲地区持 续热镇, 多平台合计销量达到了848万套的骄人成绩, 棒球、动画改编游戏、音乐游戏等也都占了上百万的销 售份额,基本可以说是大满贯。

在全部的软件中、欧洲地区销售数量最高、达到 《永远的毁灭公爵》

本刊讯 从上个世纪九十年代即宣布开发的游戏《

在Take Two递交给法院的起诉书中,状告3D

永远的毁灭公爵),随着最近开发商3D Realms关门大 告, 为其传奇般的跳堕历程划上了财展的句景, 目前

发行商Take Two已经一纸诉状将3D Realms母公司告

Realms的研公司Appage Software故意隐瞒游戏的开

发讲程,故意拖延作品的研发工作,甚至虚构资报游

对户经接近完成的消息、会Take Two方面整带了巨大

的损失。Take Two已经为这款"永远在开发中的游

戏"耗费了大量人力物力和财力,到头来只等到了作

品的"毁灭",以及工作室的关张和开发人员的树倒

糊称散。不过目前Take Two和法院都没有诱露具体的

壶脑全额, 以及两家公司间到库存在多心会线往来。

上法庭要求索赔。

1009万套、日本地区以903万套名列其次、北美729万 套排第三,全球合计共卖出2681万套游戏。(实况足 球〉品牌在欧洲的影响力继续加大,实名授权的扩大使 得其业界权威性与日惧增、多平台化战略令收益可以得 到充足的保证。作为一家第三方游戏软件商, KONAMI 能获得如此成绩可算是日厂的模范代表了。



SEGA2008财年业绩 发表,欧姜市场顺利

继续算报表,截止09年3月31日的上一财年中,公司 销售额达到4291亿日元。实现83亿日元营业收益。 但由于出现了特殊情况,造成资金方面的损失,公司



SEGA在去 年全球市场游戏 销售势头良好, 尤其是改等地区 对公司业绩贡献 极大, Wii和

与索尼克在奥运会》共卖出421万套的佳绩,是公司 的软件销量状元,对应多平台的一系列品牌作品也均 取得了两百多万的好成绩。日本方面,PSP的(梦幻 之星 携带版》累计销量64万套, PS3(龙如3)累计 销量50万套,都给日本市场交出了满意答卷。不过 除此之外的二三线作品销售比较低透,AM街机和家 用游戏部分形成了不同程度的经营损失, 虽然靠其他 部门平衡了营业收益,但由于公司投资有价证券失败 及部分密职员工产生的相关费用, SEGA SAMMY最 终财年业绩仍然成了赤字,算是比较背的厂商代表。

本刊讯 SEGA SAMMY公司公布了2008财年业 还是出现了228亿日元的赤字。



●KONAMI宣布《女皇之刃》将于今年12月17日 发售 价格暂时未定。

南中等新战场地图

●CAPCOM宣布Wii《怪物猎人3》正式发售日为



说法是。该作的开 发进度过于缓慢, 以至于开发商在不 断的更换引擎、推 倒重做、更换引擎 间,把游戏带入了 无限的死循环。

FF13制作人北濑佳范谈作品进程 360版延识、欧美版争取尽早上市

本刊进 (最终行程13) 的制作人业著任范曼近在接受媒体访问时 凌雪了有关 该作双平台的开发进程,并谈及了玩家们关心的欧美版问题,游戏的真正问世眼看 离我们越来越近了。

这款查拌千万万家的神作每当有新消息放出就会引起热烈的讨论、根据北满佳 坊的说法、本作的开发引擎Crystal Tools是由SE本社自主研发的、一款基于PS3、 X360、Wii以及PC平台的泛用型开发引擎,适用于上述所有平台的游戏开发,而并 非像(最后的遗迹)那样使用虚幻3引擎。北濑称、目前(最终幻想13)的PS3和



X360版的开发正在同步进行, 并且都已经接近尾声, 但开发组会优先完成PS3版的开发, PS3版的收尾工作 将在近期内进行,以保证尽早完成,至于X360版,则 必须要签到PS3版完成之后才能做后期收尾、最终完 成可能要延后一段时间。关于本作的欧美版问题、北濑 表示虽然FF系列历代都是欧美版比日版延后很长,但这 次因涉及双平台的问题、欧姜斯的开发会尽可能加快课 度,目前欧美版的英语配音工作已经着手展开,预计美 版会在日版上市半年内推出、而改版的发售日期尽量争 取在一年内。另外,由于考虑到X360版,SE正在考虑 是否通过网络下载的方式提供欧美版的DEMO试玩,而 不会像日版那样推出单平台捆绑套装。

照此来看, X360玩家需要等些时日才能玩到了。

NPD市场调查统计:加拿大市场 呈现萎缩,七年来首次产业下滑

太刊讯 化苯萘名市场调研机构 NPD最近针对加拿大游戏市场进行了 统计, 在今年讨去的第一季度中, 他 们发现由于缺乏产品刺激, 加拿大市 经十年来首次出现了明显下滑趋势。

加拿大是仅次干等国的北美第二大 市场,居民的消费水平和消费观念,均 帮助游戏产业近年来在该场稳步发 展。在今年第一季度的市场统计中、 加拿大的家用机和掌机市场硬件销量 分别下降了14.5%和21%,软件销量 ↑加拿大的游戏产业近些年增长稳固、众多世



分别下降7.5%和1.5%, 整体市场对比 界级零售商都在此设立了专奖店。

去年同期下降了8.5%、降幅不可谓不明显、这也是自2002年以来、NPD统计结果中 加拿大市场第一次出现明显下滑。

针对这种情况, NPD的分析师指出, 这次市场下滑只是由于产品新链而出现的 暂时现象, 今年年初几个月, 加拿大地区无论硬件还是软件, 均没有什么可以用来 到直睛看的亮点,游戏软件相对匮乏,各大平台的厂商也没有做出刺激硬件销量的 举措,因此导致了这种局面。等到第二季度之后游戏大作在加拿大地区的陆续上 市、市场应该会逐渐问题。毕竟、加拿大对于北美市场而宫、是块绝不容忽视的宝 地、于情于理厂商们都应多花些心思在这里。

日本与欧美业内人的直面交流对话 北欧游戏研讨会迎来日本同行切破

本刊识一年一度的北欧游戏研讨会 (Nordic Game Conference, 简称NGC) 将于今年6月19日至20日,在瑞典玛律默市举行。在这西方游戏开发者云集的舞 台上、今年将迎来两位来自日本的成功人士。

稻船敬二和须田刚一,这两位日本的成功游戏人士,已经乘坐飞机抵达了这座 瑞典的城市、数天后、他们就将在西方同行们面前探讨他们的游戏开发经验。研讨 会的主席Tom Felices表示,今年邀请这两位日本游戏制作人参加,将会使日本与北 欧的业界同行间更多地增进交流、他们的到来会给两方的开发者开阔视野、见识当 今最出色的制作人是如何开发全球性游戏的、稻船敬二还将在会上发表演说、该 及CAPCOM制作拥有全球市场口碑作品的开发历程,以及东西方合作的宝贵经

验。在此之前、上田文人和水口斯也 赖经也在NGC 上发表讨害说,这是只 本制作人再次出席该研讨会、也意味 着NGC今后的发展方向。此外,来自 北欧本地的众多游戏开发工作室,均 将出席本届研讨会、像GRIN、IO. Housemarque, Secret Exit等, 针 对主机平台、PC平台以及iPhone手 机游戏的开发会展开热烈的交流讨 论。另外(小小大屋球)的制作人Alex ↑西方游戏开发者将齐聚在这场北欧的盛会 Evans还会在此展示他的新款作品。



中,两位日本人能放出多大光彩呢?

E3 2009首批厂商参展作品名单 日美欧名厂名作,国人网游参展

本刊讯 美国E3展的主办商ESA公布了今年展会的首批确认参展厂商及作品名 单,其中包括了欧美和日本的众多知名厂商和他们的作品、最值得一提的就是,中 国厂商完美财灾也将携两款新作参展本届E3。

SCEA: 暴雨 (PS3)、机车风暴 极地边缘 (PS2, PSP)、海豹突击队 火线小组3 (PSP)、 神秘海域2 纵横四海 (PS3), 白騎士物语 (PS3)

FA、炒助双维 第40天 (PS3, PSP, X360)、战绩 反叛语2 (PC, PS3, X360)、野兽 传奇 (PS3, X360)、麦登橄榄球10 (PS3, X360, PSP, Wii,)、质量效应2 (X360, PC)、美国 大学橄榄球10 (PS3,X360, PSP, Wii)、极品飞车 液氮 (Wii)、极品飞车13(PS3, X360, PC)、秦戈·伍兹高尔夫PGA巡回赛10 (PS3, X360, PSP, Wii)

Ignition Entertainment: 維村正 (Will、思乡之风 (NDS)、攀皇12 (PS3, X360)

KOEI TECMO, 怪兽寨路 (NDS), 大蛇无双 廣王再临 (PSP)

NBGI: 灵魂能力 破碎的命运 (PSP)

SEGA: 阿尔法协议 (PS3, X360, PC)、猎天使魔女 (PS3, X360)、马里奥与索尼克 在课册华冬息会 (NDS, Wii)、51号星球 (PS3, Wii, X360, NDS)、管道 (Wii)、温丽 华2010 冬季奥运会官方游戏 (PS3, X360, PC)

2K Sports: 职业棒球大联盟2 (X360)

Disney Interactive Studios: 汉娜·蒙塔娜 精彩演出 (PSP)、化石超进化:起源 (Wii)、 争分夺秒 (PS3, X360)、玩具总动员 (Wiii)、少年魔法师 (NDS)

THQ; 暗黑血统 战神之怒 (PS3, X360)、红色派系 游击队 (PS3, X360, PC) Perfect World Entertainment; 口袋西游 (PCI、完美世界 (PC)

的两种封面。由玩家投票选出人气最 高的。PS3版和X360版均包括在内。两 版本封面设计略有差异,Ignition没有 确认这次活动的目的 猜想很可能与 ■Koei Tecmo公司已经通过意大利大使

馆。向4月7日发生的意大利大地震灾 区捐款347万日元。这也是去年中国四 向受灾外国地区捐款。

● Games公司公布了《像素垃圾》最 新作,同样为对应PSN平台的付费下载 **这款系列第四作新定名为《像**

●Activision公司宣布,《使命召喚5》 内容的销售新记录。这个包含一张新 纳粹僵尸模式地图的下载包推出首周 Treyarch为之吃惊。目前该作第二个下 载包预定将干今年6月推出 其中会包 含日本鬼子僵尸的新联机地图。

●微软膏布于去年11月7日发售的《战 争机器2》全球销量已突破500万套 5个多月、打破了前作的销量记 保守统计。如果加上二手转卖及地下 销售、销量还会多出许多

●EA公布了一款NDS游戏新作《少年鬼 忍传 卷毛》,是一款以忍者为题材的 方式操作。以收集各式忍具来挑战迷

宫、游戏预定2009年内发售

●《战国BASARA》的制作人小林裕幸 宣布, 将在今年7月3日至12日在日本 东京棒球场举办以《战国BASARA》为 主题的舞台剧。把这部人气游戏扩展



《战国BASARA 战斗英雄》的热卖和 《战国BASARA》动画的热播坚定了小林 裕幸将之发扬光大的信心。

到演艺舞台上。两位主角的饰演人选 已经确定。伊达正宗将由人气男星久 保田悠来扮演、片风信和扮演真田幸 村、舞台剧仍由小林裕幸导演。

Sort 完美时空蓄势三年,精心策划 打造PC平台2D大作《梦幻读仙》

本刊讯 2009年5月, 北京完美财空网络 技术有限公司(以下简称:完美财空)正式 公布20飞恤回合大作(梦幻珠仙)。该产 品是完美时空精品战略在20网游领域的代 表作,并且也是完美财空的第一款20回合 制网游,排在2009年内推出。



《梦幻珠仙》以成为20回效型程程的 目标, A2008年56、 所招的采用心研发、该产品使用全新预定PARCH 20时间制 作。百次在20回合游戏中实现30全柱子戏类温泉画面。从场面、光影、粒子、特 效到的理程谱。《梦幻珠仙》完全展看了20回台游漫图诗的画面形成,30柱长约 从为始玩观景本处效的画面更多。 明明、《梦幻珠仙》采用条仓柱长,在20 游戏中提出"高度"概念。 省次在20月除中实现了其实工行。打破传统20月游的 商来提写工行场式,是正在20月间中实现了"消候操作

Scool 任天堂公布2008财年业绩报表 销售额近两兆脑白金平衡板满贯

本刊讯 任天堂公司近日对外公布了2008财年业绩报表,凭借自家软硬件近乎 膨胀的销售数量。任天堂全年取得了1兆8386亿日元的销售额,创下公司年度业 绩历史新高。

过去一年经济不景气给很多公司带来了麻烦,但任天堂似乎完全没有受到影响,1兆8386亿的营业额远远超过了业界同行的业绩水平,甚至多家软件大厂的总和都不如仟天堂一家家。5552亿的营业利润几乎是CAPCOM,NBGI等厂商的三十

多倍。在这其中,《马里奥赛车Wii》累计 已经达到1540万销售。(Wii Fit)的1822 万销量电解析了被票列记录。更令人瞠目结 否的是,以大脑锻炼为主旨的《脑白金》系 列已经卖出了超过3112万。这个数字足以做 级世间的任何游戏软件。Wii和NDS的百万 软件已经分别达到了54款和91款。



NBGI公布2008财年业绩报表,总体微增长 《灵魂能力4》等海外热销软件成为最大明星

本刊訊 NBGI于6月8日对外公布了2008财年年度 业统报表,在08年4月1日至09年3月31日一年间,公司总销售额达到4263亿3900万日元,〈灵魂能力 4〉等全球热卖软件成为最大功臣。



要則生年全戰役所不需似的影响,NBGI过去一年的例改总体显现能进步势,也更利润温达到223亿4600万日元的不倍战绩,但并未达成原及处的预制。 《司幣格查科并不服器。如此文计方脑。几款在南外市 场热的价格品是最多限的明显,PS303650双平台的 格斗大院(灵魂虚力4)在全球聚计实出了2007亩以 上,是公司全年销售量是大的软件,次即PS36号(交 影忍者)和双平台的《末建之》也都在欧美等地取得 万七十万的不错脑影。此外对近204平台的《家篮 撤送》和《We Sbi)均取得下百万条的对成绩, 被送到,和《We Sbi)均取得下百万条的对成绩, 成数17的温度为606倍差。

玩游戏可以闻到真实的香味,感受身临其境 等国厂商推出新型USR植拟周边器材

本刊讯在枪战游戏中可以闻到浓烈的火药味,是 许多追求刺激玩家的梦想,近日一歌由美国人推出的 新周边就可以满足你的愿望,且只需要25美元。

能组合出100种以上的味道,基本可以满足所有游戏 所需,香味有效范围是5米、对于玩游戏来说是足够 体验了。以枪战的FPS为例,在战火硝烟的战场上开 枪打炮,体戏能同时闻到阵阵刺鼻的火药味、在海边





CAPCOM公布2008财年业绩结算报表 生街怪三巨头热卖带动整体小额销售涨幅

本刊讯 CAPCOM公司近日公布了2008财年业绩 报表,结算时间为2008年4月1日至2009年3月31日, 依靠各撑一片天的品牌三巨头热销,公司迎来了918 亿7800万日元的曾收。



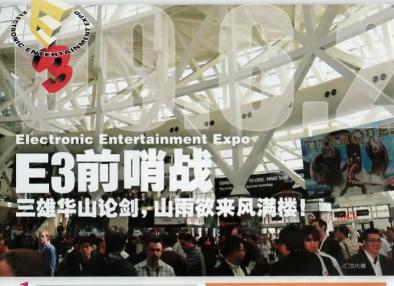
CAPCOM在过去的一年中,营业最和商售类型的 有不同程度的增长、分别达到了10.6% 和11.14%的准 福。监查要是全路经济低进创不竞争等。但在富力、 数百万班级外台热路,公司依然保持了不信的的现。万 公服目的(全化场形) 在上市均到市场的现象分子 或服目的(全化场形) 在上市均到市场的现象分 或据目的(全化分子400万亩的(40%和)。此成 该在另对件中仅仅不400万亩的(40%和)。 4.6% 计过期高当年5年2年在500万亩的(45%和主2) 还和营任。至于一个财本或全局的2户(特别程) 在整个区外的发生的。

HOTTOP GAME NEWS 新闻直击

- ●SIX Playmore宣布了家用机版《拳皇12》的日坂发 售日 该作的PSI版和SISO版桥间时在今年7月16日发 6 价格同为7140日元。本作家用机版迫加了网络 对战功能和前属指令输入等新要素。巫新辑了史莉 萨贝特和麦率两名可使用角色。另外双版本的日版
- ●KCNAMI宣布将在Wii Ware推出经典射击游戏新作 《魂斗罗ReBirth》,預定5月12日提供下载,费用 1000点。新作为原创游戏。仍为20横版闷关,并支
- ●为配合新CG电影的上映。D3宣布将由HGH VOLTAGE 开发一款《铁臂阿宣木》游戏新作。同时对应Wii。 PS2和PS9平会 研究本令年10日和电影一同上述
- ●AQ Interactive宣布对应Wii平台的恐怖冒险游戏《恐 情体感 完怨》 將于今年7月30日发售。 价格5040日元、该作应用Wii的遥控器手柄、真实模拟手电筒的 功能、在公寓、废墟等绝灵出没的场所探险。原作影 片《咒怨》的导演清水器也参与了谐波制作。
- ●SEGA公司的名越稳洋发表了《龙如》系列最新作的 开发计划。新作的然对应PS3平台、名称银矿未定。 背景设定为现代。但非非《3》的正族银伟、民产目 前正在征集农店小姐的模特人选,凡是18岁以上的日 本女性均可参加还选。目前该作已经开始开发,预计 证其独中含于企业结构
- ●CAPCOM公布了今年E3展的参展作品名单、其中 包括《勇陶尸城2》、《黑暗虚无》、《生化危机 黑暗历代记》等多部末发售新作。380的《失落的星 球2》也确认了PC版本。此外还有两款末公布新作将 于E3上揭晓。
- ●SCEJ于5月6日在东京银庙举行了多罗猫诞生十周 年的纪念生日会 答謝十年来玩家们对这款PS吉祥 物的支持和喜爱。会场举行了多种多样的活动,还 有多罗猫的展品同时展出,该纪念活动预定还会在 日本多个城市巡回展出。



记那份快乐。 代表了一个PS时代,我



SONY公布新型号的PSP主机!

▲所規如,PSP的前部營生並代類,平已結果天。从土的名。PSPO的製炭 设计、内部检查都有详细的进程说明,从以上来看事情并不会真的分是无际的传闻 那么简单。如果自的如实,但太全性原则,循母头、准束设计、大容量高速自定 存,这些足以比PSP的竞争分对手NDS相形足能。不过个人类用就算这个传闻是真的。 但估计也只是的SSL—样。是一个保服书机都让上的进程发。

《最终幻想13》系列最新情报!

是無约成3)的进一步消息。在享受了按金版的特件或方后,PSI聚(最終3 包13)的正式报发售日期已起了 音谱美注的问题。有传闻将会在圣诞节商战期间发 包。但是。差于PSI使用的医走行病。360级原果想是全每间PSI、似乎是不大申赃的 事情。因此有传典会为了海足360对双平台全部版外。我相信这是开展列核心原塞是 不思考密的的结果。从近底般的发现来等。52的恢知见时间下降。14元有净仓讨 方面,另77、8、10中的命色影子大量。而且整个世界现果体都变得过于组现代。交 或以需和中水和等的与重速的吸引。在处于展次后,实定是将ATE就是加耐化 了,角色的战斗动作非常流畅这点是勿磨痕提的。不过NFC的AV设置系统和角色育成系 战至分至未移动其严则集固。外心进一旁的情况,还明光扩大820级合业的解除或 技术各元年间的,是一个一个原始的影个元中形颇完在是让人交得极势机。频繁的 或动态和中华的现象是一个原始的影个元中形颇完在是让人交得极势机。频繁的 直面。和个性的外以及是自身的概念特别会就会

PSP新作群怒涛来袭

E3发布会上,PSPS情能将会大爆发,目前已知的有:(小小大星球 PSP), 《机车风暴—极地边缘》,《刺客信条》等。还有《灵魂能力·破碎命运》,《铁 参6)竟然是最先发作 PSP返,实在是让人有点吃惊,不过没点冷水的说,都是次世 代作品游移情。

E3发布会,精彩纷呈! 各厂商已确认参展作品一览

CAPC	OM	KOEI		
名称	平台	名称	平台	
生化尖兵	PC	经兽赛跑	DS	
黑暗虚空	PC/PS3/XBOX360	无双OROCHI 順王再临	PSP	
勇侗尸城 2	PC/PS3/XBOX360	Sony Computer	Entertainmen	
Fate/无限代码	PSP	名称	平台	
失落的星球 2	PC/PS3/XBOX360	胖胖公主大教 餐	PS3	
漫画英雄 vs Capcom 2	PS3/XBOX360	战神 3	PS3	
淮里洛克人 3 黑色王牌	DS	暴雨	PS3	
流星洛克人 3. 红色领主	DS	声名狼藉	PS3	
怪物猎人 自由联合	PSP	杰克与达斯特· 失落的边境	PS2/ PSP	
生化危机档案室	Wii	MAG	PS3	
生化危机 暗黑编年史	VVii	机车风暴 极地边缘	PS2/PSP	
生化间谍	VVii	痛楚:痛处	PS3	
街霸4	PC	像素垃圾 1-4	PS3	
SEG	A	像衛垃圾 妖怪 豪华版	PSP	
名称	平台	拉切特与克拉克 时空骤痕	PS3	
阿尔法 协议	PC/PS3/XBOX360	周勒突击队 布拉沃火线小组3	PSP	
猎人使魔女	PS3/XBOX360	歌星: K歌皇后	PS2/PS3	
马里奥与俄尼克 冬季奥运会	DS/Wii	神秘海域2 纵横四海	PS3	
51号星球	DS/PS3/Wii/XBOX360	白骑士物语	PS3	
暗渠	Wii	NAMCO I	BANDAI	
温哥华2010 官方冬	PC/PS3/XBOX360	名称	平台	
推卑运会指定游戏		思識能力, 被碎合运	pep	

▲ 梦幻ACT 《ICO》将公布续作



微软软件阵营足够与索尼抗衡

除了(合金装备+Oxde)、(失落要求2)、〈刺客信条2)、〈生化奇兵2〉、 〈樓行霸進 BAAFLC〉外,还会有〈分聚細胞5 新舉 战役扩展包 光环3 ODST 、 冒险游戏(阿伦威克)等歌美大作出展。

(MGS)系列新作将为微软压轴!

在 指数者的 7的效率的"重水BOX-BOX/ED 以下的的现在",由他所不到8.6 水 不过增和COXAMIC 定公本"。在金融名 1 的XBOX-BON-BOX-ED 、由他所不到8.6 第不可暴用。通传和国家XBCOXAMI 在金融单本间接受已到5年 "之子等个合的标题"。 过有到底在3.2 公布这一得8.8 模数为了彻底产产PS33 结构卡性定量生余是结构 50公室的"设"。 "我们",而KOXAMIG中最短 合变设备 任 医时内发展内止移 平仓等年投补图束。而现在两家公司都可靠自己 也是一句即念,所以其传闻的真实 使事案。 因为从是XBOX-BOX-BOX 由现金。 是有一个数字。 中心等于是一个数字。 中心等于是一个一个。 中心等于是一个一个。 中心等于是一个一个

并且传闻由于(含金额各+Oxide)的发布。其他游戏都要为其让道和给低,为了 展示本作,(失落星跳2)、《惠客信条2》、《生化奇兵2》、《横行霸道 BAAFLC》 等大作的介绍将金压缩到3分钟。

《战国无双3》新武将登场!

自从去年10月任天堂新代发布会上,公布《战国无双3,就槽到Win上,就再设有 新用息出现。据传 和本 £7814 KOE 初会正在《天阳40名》数据传传传 分别是加藤帝 正、阿松、小西行长和定律 另外近全有福岛上前、井伊直改、酒井也大 体即康故 诸多名弟母母。随着便10岁天王 齐谷均、丰臣与领上的最终去战即将在本作中上落。

A 超薄版PS3在中国铸就!

期SONY要在本次E3限上公布新型的超薄版PS3、并且有 些模糊的"山寨版" 图片、描设是在中国的工厂里在产的。从图片发分析。该图上年调的"PS3"做工非 新粗糙、还远不知PS,应该不是真的。而且SONY UK的攻告人也适本。上明还没有 推出超薄版PS3的计划。原来的超薄版PS2定了常常是在时间才推动

《火纹》、《赛尔达》新作将公布

传闻本次E3上会推出(马里集 指写,成者、秦尔五风之韵)的新柱 而且会 公布NOS上的(火纹)新作、揭露小通消息、据设是 等战系遣 的复制作品。前2 天首为宣布"强削的主机来将极好,游戏器是大枪响,提们不会改黄海路,所以这 铁路任品各个成功的影似的地位。

SONY将会有惊人的精彩表现

Disney Interactive Studios		Majesco	
名称	주습 -	名称	平台
人名罗尔尔 电衰之极	PSP	男孩与软泥	Wi
小 五超进化 起源	Wil	我们的家 聚会	VAII
争分夺时	PS3/XBOX360	Paradox In	teractive
55月を20月	Wii	名称	平台
。年驅法师	DS	东印度公司	PC
Electron	iic Arts	钢铁锥心3	PC
名称	平台	王权2 幻想国度	PC
战地双旗 第40天	PS3/PSP/XBOX360	骑马与砍杀2 战团	PC
战地 反叛连2	PC/PS3/XBOX360	完美世界	
野兽传奇	PS3/XBOX360	名称	平台
大满贯网球	Wii	口袋西游 On ne	I PC
麦母橄榄球10	PS3/PSPANI/XBOX360		PC
	PC/XBOX360	TH	
景大樹模球10	PS3IPSPWn/xB0x368	名称	平台
设品《车,查集	W.	照暗误系 战争之势	
1, 1年13 吳進		红色原素 游击队	
を成立日本した 1M 1C	PSB/PSPW-WBOX380		PS3/X8OX360
Sony Online E	ntertainment		PC
名物	18	2K Ga	
DC 曼兰英雄 On ne	PC/PS3	名款	平台
自由国度	PC	生化奇异 2	PC/PS3/XBOX360
功夫	PC	边境之地	PC/PS3/XBOX380
诺托斯传奇	. PC	黑手党2	PC/PS3/XBOX360
PoxNora	PC	2K Sp	
特工代理	PC/PS3	名称	46
Ignition Ente		即待》联盟 2	
名称	羊台	Activis	
April I	Wi	名称	46
甲类之风	DS	要母英雄	DS/PS2/PS3/PSP
を型12	PS3/ABOX360	た以限型 2	/W-/XBOX360

製造等公布PSA新型控制制



13 хнохионал покал

请别再叫我们光环杀手"

KZ 生父有话要说

白初代(英影场带 K, zone) 官布以来, 似乎这个系列就 直启负着 SONY对抗微软招聘游戏、光环、的 雷任 附不附徵会出现以"并环杀耳 [Halo Kiler] " 为标题的新闻。近 日 〈杀戮地带〉系列开发组Guernila 的高管Herman Hu st在接受采访时, 表 杰希切太安不要再用"州环杀手"来称 呼《杀戮地带2/。

" 粉情况下,我们不介意比较, 但我不喜欢我们的作品总是被贴上某某 \$74 英斯的名号。我们已经为英要培养 建立了独特的游戏领域与体验乐趣、我 们不希望它经常被视为对抗任何 款游 戏。很明显。作为历意我们什么好玩的 游戏都玩, 从魔兽争霸刊 小大星球到 机车风暴或者吉他英雄等等, 但没有 款作品一亩具有最大的影响力的



看来, 在被冠上"光环杀手"这 称号客年之后,杀戮地带的生父终于忍 不付票拘怨了.

杀与不杀,杀与被杀

在游戏业界、所谓"XX杀手"户 经不再是什么新鲜词人, 不过似乎只有 米耳和英野地帯以西へ甚るなと自最为 引人注目。那么. 我们判断 款龄戏究 音能否直下达勒"关手"级别 例如。 该以游戏质量为杆套呢"还是应该以游 改销量为标准"又或者是更全而 点。

如果鱼种心游戏销量为标准的话。 那么 杀戮地带2 很明显的是验了。而 且是常效 杀戮排带2 的美版和歌版 发售日为今年2月年、日版为4月底、如今 2个多月的各版本累和销费为150万份左 右。 光耳3 岁传于07年9月底,各版 本这今餐和销费为958万份、公平起见。 只统计其前9周将量的 8、销载也有574 方份 仅从销量来无,两者根本就不是一 个数量级的游戏 没有半分可比性。

如果以游戏质量为标准呢? 说实 话, 评价一个游戏好与不好, 多少容易 央命个人的主观色彩、而对这两个甚至 走及所谓"索饬"和"较饭"而子的顶 公共休息摄影研究时的主、更容易引来 暴天的争止, 敌小编个人的意见而言。

杀酸地带2 首先在油面表现上是极为 优秀的 无论是整体的视觉营造还是细节 额绘都指与错例。而在具字像是音乐、系 袋以及手感等各方面 都有着不错的表 7. 这些都是必须承认和信定的。

相较而亏 光环3 在曲面表现 上确实 g有KZ2如此德数 但其整体各 方面的综合家部个人以为还是要稍高一 籍、特別推維可贵的就是元环等を所営 选出来的整个世界双切故事背景 确实 有一种科幻史诗的并图或, 这方箭是K2 系引,拍马也赶不上的。此外光环系列辛 富日撤时 + 足的多人模式也是具最为成 than 大菱雀、K7彩和0 不仍未形成之 和李.约号符

其实证过这两个系列的玩家朋友应 该都新希瑟·乌克得到 虽然都是FPS, 但这是两个网络测量的作品, 硬要特它 们做比较的话总有些勉强。

关于"XX杀手"

其实小编比较好奈的好是, 熔(茶 数地带 > 定义为"光环杀手"这个做法 究竟是怎么开始的? 时间上来非肯定是

PS2的KZ1代发布后,但最初是套尼自 己宣称的, 还是好事的提供或是某些玩 京? 这其实牵涉到本欠事件的定性问 额 分而遗憾的是,小编花了半天工夫 也及被找到逐州所存。



tria. To G = R. C. Curban diet.on 对 "Halok ar" 有两种解释 是其引 申义、萧为"非常优秀的射击游戏"。 按此定义也可以讲 战争机器 这类游 政协应是"先环杀手" 海然我们说得 更多的还是后置这个意思 "一个实际 1、或是同称比光环系列更优秀的FPS 游戏'。 李薇地带 并不是惟 宣称 是"光环杀手"的作品, (完美黑暗) 曾如此宣称过、〈迷雾,也曾如此宣称 过 不过它们都失败了

如今KZ生父都表示不根再被用"允哥 条手"来形容了。对于PS3玩家而官、与 其美しKZ2能不能杀得了Halo, 不如安安 しし去り受消戏本身的乐趣。 □文/北海

心业界的出路,难道是"合并"?!

坦白的说,如今的日本业界不管是 开发力还是技术力都已经不再提世界一 流的了。虽然不得不承1人日式游戏你然有 着其不可取代的魅力。但与来统动动的欧 美游戏相比, 日式游戏似乎缺少了一份霸 气和镰力。当然, 闭步自封的日本业界是 不会生动盘习附着的游戏风格、因为如果 爾長排现在金玉其外的"日式风格"这 层表皮、那么日本业界几乎就输的114么 然不到了

既然借鉴他人之长并不是日本业界 的作风、那么他们只有通过内部消化来 頁相合并 心达到通过注入新鲜。血来 新陈代谢"的相互弥补的目的。SE 进入09年 这种风潮愈流愈烈、续 SQUARE ENIX, BANDA NAMCO 2 后, KOE 与TECMO合并,如此以往, 日本核心厂商的制作路子只会越来越



窄,相互借鉴 模仿的成份越来越高。 最后制作出来的产品自然都是换多不换 药的"路货色"。

日本业界第 方软件开发商的旗帜 企业 SQUARE ENIX 收购英国开 发商Eidos却是一个充点 因力在过去 的5至10年.前、日本业界已经变成了 个 引 1 遗车的时间环境。 没有新的人员 加入 设有新的创物, 几乎已经到了外 强中于的地北 以登员前游戏开发水平 户经效后于西方图度 SFi的图Fides。 也在会是据兴日本游戏产业的重要 步、SE是日本业界的表率 别人都会 以它马首是糖 目前SE正向成为全球 性的游戏厂溶瓶进、本次收购Eidos 后,相信能为SE在英国市场上建立强 大的立足点。Eidos 与SE结合后, 会为 SF提供 个良好的平台。继续以向外 扩张。相信这只是SE国际战略的前

> SE的换布会不会成功呢? 如果 它成功了 那么相信会有更多的日 本游戏公司会和国外的同类公司合 并,它们必须赶紧为自己找出路, 否则他们不是 育亡 就是被业界巨 头们吃掉。SE已经有危机感、所以

毒之一、SE以后应该还会收购更多

的外国企业。

一款游戏, 所花的则 el 太长 FF13 系列 山布敦显315、但现在距离 FF13的发售似乎还是很遥远、更1 提其他两件了 人年是 方面 仰 策划支施的缓慢,也应该和技术 力、实施力跟不上有笔不可分的关 系。虽然08年SE的业绩还算干错 但把这些作品点 章"放大境"来唱 细琢磨 带, 劳竞有哪款能比得上与 在SOUARF 或FNIX所推出的那些所 弱的"神竹" 最后的遗迹 游 戏综合靠质向可,但没有发挥出"虚 幻3"的 神奇",而且个人觉得阿荫 味谱太重, 还不如, 失落的崇德赛/好 玩, 剧情上也没有 失等的南德赛 精

它开始求变, 求新 现在的SE制作

影。(无尽隐秘),感觉这是一个羊成 品。如果全部投方角色热可,(由玩家 操控,再将这个作品的类型换成传统 RPG、那么估计是个不错的游戏、但 那就应该小是 无尽障检 了 还有 化砂战神传· 角耶者 几乎是完全 失去了 北欧战神传 系列的精髓。 5 有了那种类体的节奏感, 经典的晶石系 约也 6有原现出来。

话对同来 去年SE Q有成功收购 TECMO 反至被KOEI得 = 也不失为一件



对事, 古年超外能社会新鲜血液 但也要 找合适的"配型"。比如SE的强项是RPG。 而TECMO的强项则是ACT40A、G SE 的ACT制作水平确实距离业界面峰还 有很长的 段距离,这两者合并,不见 强会大大有助于产品赛励的提高 出现 相互拉后期的现象也不奇怪。而KOEI合 并了TECMO之后 相信对无双和忍龙系 列的发展都有益处。现在日本整个业界的 作品數量和紊馬都出現大滑坡,相信不久 的将来,会有更多日本游戏公司出现相互 兼并和合并的情况 在这个物欲横直的 社会 我1]只能祝愿逆境中的日本业界。 路走好

□文七曜

09年的E3展马上就要来了,虽然美国正在铜"痘疮",但游戏 的热情丝毫不会减少,玩家们对其的关注化往年还要火热。 的大量相关传闻、把这属还没开塞的E3编得看点十足、360题的《合 全装备4) 是否会成真? PSP和PS3会不会公布新型号? 360和PS3的 体感控制器会不会出现? 过了儿童节我们就知道了。



希望扩大作品影响力 《喻打碰》将出PS3版

极受访问的 2. 5. 6. 地带深受玩家喜爱

9.5分的超高评价,制作人Hinojose和这最 ·非常喜人的口牌和销量,IGN对该作 ,这种创意不应

非常最大的遊養

以往的FF作品都是只有日販才会收录日语 - 在美顺中可能业会加入日语的语言 ,美東及国际販則是英语 但这次FFTS由于 - 医黄海岛到不少玩事的

经否花得物得所值。但近日来自欧洲一家网络 体通獨任何消息 祖咒」已经在今年2月通过XboxLive推出 - 担占情谈仅有六个月的含用期限 ,而关于这个新垂节的具体销售数量 容違加章节并非针对360平台特别制



美苏冷战题材,脱离二战老框架 参与制作人员透露《使命召唤7》

了他目前正在担任一使命召唤7」的开发项目 有了二战魔材的一战火世界] · 电超从一定社会交换网 起流出的 完成一款作品时,另一家也已经开**没了 备下一步的工作进程** ,無作技理说也应该投入了开发 ,下一年位置再轮换、如此能保证一年 作。Ireyardh在法年17月3 - 但在一家网站量出的 ,当一家花两年时间开



所版PSP相关传闻消天遍地,孰真孰假?

八月为止,他议题绑后独占就不

力,Take Twom

SONY目前正在歐洲开发一款PSP的新型外设 Goli是可能性最大的一个 ,共有BGB和16GB供玩家连套



你们不要再期待新型号超薄版PS3了 重新设计PS3规格比以前困难得多

登有重新设计PS3的计划。因为这不现实、当可设计PS2超增 版本D.曾花费了数年时间,比起PS2来说、要重新设。+PS3将更加困难

传了 茬又一茬,看来短期内是设什么希望了、PS和PS2当年都是 L.后才推出的超薄版、PS3目前还处于水深火热之中、估计SONY是设什么精 力也没什么财力再来搞



我们正在力图把PSN打造得更为开放 它将延伸到PS3和PSP以外的领域去

在过高。当前所应用的产品制约了收益。我们正在想办法改变这样的状况 PSN这个平台今后向更多领域发展,不仅是PS3和PSP。其他设备也可以 得到应用。

PSN难以给SONY带来利润的 个主要原因 就是其免费使用的机制。 完全不收取网战费用的PSN虽然最大程度地吸引了注册用户。但由此带来 的负担也随之越来越大,要改变的话、先从这方面着手吧。



Wii在日本的销量下降只是暂时现象 市场间歇性饱和不会影响未来销售

主机的销量下滑, 并不是Wi 本身的问题 市场作和现象、我们现在了处于非常意识的时期 公司的游戏业务和娱乐价 情都做得非常好, 玩家们完全不必担。Wi 在以后的销售问题

Win已经卖得辖多了 单就日本市场W 的占有率是PS3的两倍还要多

多数想求的都已经买了 PS3最近的强势也是 个原因



Wii Motion Plus会在欧洲卖出一千万 你完全根本彻底不需要担心销量问题

分析师Michael Pachter最近发表了对于"W. Motion "这款任天堂推出的新型控制器、将会在欧洲 地区取得1000万以上的销量、 以欧洲的硬件普及量来算,800万个会被Willia 家单独购买, 另外200万、侧会箱着新机同时贴入, 它会和(W. Fit) 得空前成功, 达到Wi台数的二分之

任天堂新的枪钱计划就此开始,对应游戏的多少应该会影响其成功的程 当然 成功这点是不用怀疑的 它对用户的吸引力实在太大了,应该会 比新型经典手柄执卖得多。

日本人为啥不买360呢?您在担心什么!?

价格过高---7.14%。没有想玩的游 —3.57%、禁他原因——53.57%。

以上是日本FAMITSU讲行的一項名 "你不买Xbox350的理由"的调查 对象是日本集区还没有购入360的玩 家。在这个颇有意思的调查中,似乎很 沿斯地里示了360目前在日本所面临的 问题,以及难以突破的障碍,或者说。 我们可以从次组数揭中, 参透到一些顺 为励隆的东西?

游戏?已经足够了

读个调查结果最值得一提的亮点 就是那3.57%的"没有概疑的游戏" 可以回想一下, 前几个世代中, 但凡非 主流的家用主机, 这一项都是最明显占 份额最多的、游戏是主机的命脉、历用 失败的主机无一例外的都败在了游戏员 作这一块上,包括350的上世代前辈老 Xbox。而这代的Xbox360居然可以把这 个数字压缩到6%以下, 这对于一台来 自海外的主机可以说是个豪速、360在 去年到今年砸了这么多日式游戏大作。 包括为数众多的日式RPG。游戏软件简 容实全不逊色于任何主机, 不管什么类 型、都有足以拿得出手的金字招牌、面

月现在高油机的游戏大多都是跨平台 的,PS3有就少不了360的,日本360没 有的 恐怕也只有那几款坚定的PS3种 占大作了,比如《龙如》、《含金装备 4% 以及SONY第一方游戏 如果只为了 这几款游戏, 那确实是没有必要购买 360 旬早不县 第360维对是最好的洗 择。因为即使是跨平台。360也拥有费 值得夸耀的优势。

可以看下最近日本微软推出的一本 宣传景。这本封画非常诱人的小册子直 宣不讳約指出了"证据平台游戏360要 强于PS3"这个观点,无论是主机价格。 並件价格, 网络环境还是售后服务。 360都优于PS3、虽然站的角度很360-方、保其陈述的事实越是不容质疑的。日 本360的游戏软件已不是问题。那么。 为什么大会还是不更好:

什么是将来的不安?

一款商品不能给消费者带来安全 感,触难以获得成功。"为360的有来 感到不安"是调查结果中占比重量大的 一項、为什么会这样呢? 玩家们到底在 担心什么? 其实换个角度就可以明白 360的上一代表Xbox并没给日本玩家留 下条小好印象。蒙旨的外型和短暂的生

会期 西加上微软对其过早的放弃 让 人对这个品牌从一开始就不抱太大信 心 再加上以前历代落败机种的游戏都 有向主流机种移植的慣例。"360的游 对识早都会移植到PS3上" 有这种想 法的人不在心验 鼓管以前的SS DC 一样 大多数日本玩家仍然保持着单-主流平台的情绪,即使现在PS3游戏不 足,也學信着PS3早晚会崛起再次统一天 下,360的游戏都会到PS3上来。拖着 这种心态。哪怕没盖戏玩也集不买380 汝几乎是日本玩家的主流心态,大家 福本等 我干嘛事冒险夫买350; 这种 群体的表识形态 射景斯谓"对360物 赛的不安" 这种不安不仅是Xbox这品 验的原因,也是日本玩家给自己上的

"我不想买外国货

不明360的理由有千万种。归报至 -个潜意识就是排外, 这是老生常能 了。日本人的排外情结是全世界数一数 二的,不仅是游戏机、就连手机、汽 车, 家用电器等东西也都有这个问题, 国外的第子几乎在日本打不开市场。同 样的产品,同样的质量,日本人就只達 日本本土的品牌、"对外国的东西不然



操示出来

兴趣、日本产品最高 只要有这个民 族植结在 360般素不出去。而且这种日 本化链结得条中国人也有 逆空存的。 360—些西方味的东西确实和东方风格 終ķ不入。把360的并机界面和PS3的放 在一起对比、相信大多数個人都会选 PS3的吧。东西方文化审美的差异。是 个忽视不得的问题,360真正的日本化。 东方化,还有不少工作需要去做,不仅 要从软件着手、主机界面、硬件外观。 整体风格都要东方化才行,等到360真 正成为日本主机的时候,才是真正获得 日本成功的时候吧。 □文/加胂

PSP3000,破解也有完美与缺陷之分

最近一段时间对于各大论坛的PSP 玩家来说最廣極的消息莫过于3000的 砂能了。随着PSP3000 5 03HEN R2的 被出 Davee这个名字已经超越Dark Alex 成为众多轨家争相关主的对 象。而国内各次游戏网站中 已经有 些网站开始推出 'PSP3000破解促销" 的活动。·網之间、PSP3000从破幅 不能的码头机变成了人见人爱的抢手 货。在很多人眼中 这台曾经被寄予无 明期初、又因为没有破解遗遇冷弦 又 多次因为破解消息的传出而身份几起几 落的主机 又迎来了涨价的机会。

那么、PSP3000的春天真的到来了 43.7 答案是 目前很难点。因为我们所 关注的PSP3000的破解,与现在传出 的破解程序还存在着较大的区别。首 先。PSP3000的5 03HEA破解程序并未 SIPSP主机内核做任何改动,也不是我们 平时所说的"别机" 而是利用 个刘 原图片程序的漏词 在主机的后台进行 修改、使PSP主机能够执行自制软件。这 种破解是暂时性的 日机器彻底断电 失机, 重新启动的时候就会回到标准的 503画面、银次重新开机的时候需要再 次破解。还有一个问题就是目前的5 03HEN R2只能运行自制软件,不能运行



PSPAN链像 下前的PSP放线以及PSN 官方模拟的PS游戏。对于胸根的玩家来 设、独心对PSP将我的支持是很不划算 的。最重要的 点是, SCE对于PSP3000 的破解始终保持着高度重视的态度。在 5 03HEN出现之后, SCE就对5 03以后的 版本 ×5.05至65.50 进行了降王、堵上 了这一漏洞。因此5 03 以后版本的PSP 实现的功能,在5 03HEN R2 L是不能用 的、5 03HFN R2的PSP也不能登録PSN 官方网站下载游戏的正式版和试玩版。

综合以上几点内容, 我们可以看 出,503HEN这个可以执行自制软件的 版本并非自愿系统,不像以前M33系 列的系统 样对PSP主机的内核进行改 动,每次重新运行机器的时候需要再次 破解、只支持白制软件、不能支持PSP 游戏 不能上PSN 尽管这个破骸版

的系统在各种随不尽人套的地方 但是 对 FPSP3000的硅榴来说, 它已经迈出 了关键性的一步, 毕竟现在可以运行许 寒白制软件了,像模拟器 阅读软件 自制游戏驾荡。但是它并不支持读取 ISO和IGTPSP官方的游戏。包括PS模 拍游戏。而目初舞在别系统的时候也有 许多受到限制的地方。目前这个系统用 起来还是很不方便的,因此, PSP3000 并不给被称为安全破解。

在这个前提下, PSP3000在国内的 售价能否像过去PSP2000碳解的时候 样 夜之间胜升, 是 个大家都美心的 话题, 其高说起来也简单, PSP3000的 破解过程异常艰难,因此机器的价格也 直受到影响、随着以前的2000越类越 少、硕果仅存的T88V3之前的PSP主机 价格 路额升, 压索们买到新机的可 能性越来越小,3000也越卖越多。很 长 段时间以来 买

3000的研究只能像 国外的正质玩家 样,使用PSP本身 有限的功能进行 娱乐、像玩JMD 游戏和官方下载游 戏、听MP3、看MP4



而对于经销PSP的各位商家来说。 这也是一个好点息。以前PSP3000因为 没有破解,所以长期处于半滞销的状 态。因为不支持破解的游戏, 玩家的胸 灵欲望比过去1000、2000盛行的时候 降低了不少。不过商家永远是精明的. 每当PSP3000的破解传出风声的时候 丰机的价格就会突然涨上去。虽然这 样的传闻就像 狼杀了" 样 但是 始终屡试不爽, 由此可见玩家们对于 3000的碳酸层多么关注。但是,在真正 的完美破解至来之前,3000的价格能不 能裁这样 直稳定地涨上去,确实是 个值得订价的10 题 □文/猴子



PSP《大蛇无双魔王再临》增值中文版

最近某位玩家在商家拿到的 图无汉 联合突击》中文版中,说明书的背面 上写着将于2009墨假上市的《大蛇无双 磨于再临》中文版将会增加新的参战人物。 新人物是来自PS3版《大蛇无双Z》的 藏法师和弁庆、多达96名人物可供玩家 进行游戏。新增12个剧本、呈现共140个多样剧情、建议售价1380新台币、约合 人民币350元左右。

对于PSP的无双涂来说、这次增值版的新加入游戏要素可谓比较丰富。享受 与《大蛇无双Z》相同的游戏体验,不知道已拥有《大蛇无双 庵王再临》的朋友。 是否也会购入这款中文增值版呢?





台湾微软下5月12日举办Xbox 360最新游戏展示会, 现场共展示超 过13款360游戏,其中包括(劲势革命宇宙3中文曲特别版)中文版等 何念中文内容的近期热门新作

本作是推出10周年的经典键器游戏ODR系列的最新作、收录超过60 首英文歌曲,并特别语加20首港台热。中文歌曲、游戏首度收录来自吞 港与台湾的热门中文歌曲。包括容祖儿、谢霞锋、Twins、关智斌、吴 告康 未儿等香港歌手,以及藝依林、膏亚轩、胡彦斌、张京妹、花儿

■ 乐团、黄立行、棒棒堂、B.A.D.等 台灣歌手、让玩家省度于《劲製革 命)中体验熟悉的中文歌曲。

游戏提供多种游玩模式、包括 最传统的"游戏模式"。 多人同乐 的"派对模式"、自我锻炼的 测 验模式"以及不少全新加入的模式。

上期我们介绍了 SCF中文化团队的成立 过程以及相关背景、并 提到了其主要业务, 然 而中文化不单仅止干数 件与主机硬体的OSD、 说明书以及各种机能的 更新测过, 还有为亚洲

玩家开发中文输入法等

的业务.



↑中文团队除了常见的游戏以及说 明书等相关汉化之外,像是中文输 入法也是工作之一。

皆属他们的管辖。 现在的游戏不像以前那样只要发售了就可以撒手不管。 无论是在PlayStation Store线上贩卖或在店头销售的光碳版 游戏 都会通过网络增加与改进各种功能,以企求特缴带 给证室更多新能快感。所以他们是既要攀用游戏增添新乐 推、同时又要接着开发其他新体验、每天仿佛都有接不幸

除了游戏之外。像PSP或PS3系统软件的中文化以及中 文输入 法等功能, 到去年为止也 直都是由汉化团队的主任 陈云云来负责。当初在开发PS3的中文输入法时曾经发生过 这么一个故事。因为陈很清楚注音輸入法只有台灣使用。因



此当时他坚持要求硬体 研发团队一定要把仓额 输入法加进系统软体中。 这样才能幾個到香港玩 家的权益。不过硬体研 发闭队反讨亲司陈说既 然台灣也用仓颉输入法

怎今已.又kut了大量的游戏 那能不能只放仓颉输入法 时,他也是很明白的说"不行 ,因为他很了解台湾大部分 玩索只会注音输入法,只放仓颉输入法是行不通的

而且中文输入法不只是单纯的加进去就好,因为系统软 性的记忆体空间有限,中文的关连字候补又比日文的字词变 换来得多,因此必须小心安排以避免记忆体耗尽。

关于PSP是否计划加入中文输入法方面,陈表示他们一 直都有在制作PSP的中文输入法,只不过PSP的运作环境需 要解决的问题比较多、像是如何克服记忆体容量的限制。以 及如何在携带用的小尺寸屏幕上妥善呈现等。因此虽然他们 已经制作出可以运作的中文输入法,而且早已完成除错测试, 不过在相关配套尚未妥善之前,最后还是决定不要贸然推出。目 前他们正在开发 些PSP网络服务相关的功能, 希望能在整 体规划要当后 并导入中文输入法、谱玩家期待。

有部分玩家觉得PSP的繁体中文字型比较不美观,陈亵

示这部分主要是因为系统 软件容量的限制、因为中 文字型所包含的字数较 多、而且在许多地方又与 日文汉字有微妙的差异。 并不能直接延用, 因此在 容量限制下只能折中。



在连续两期的相对沉寂之后,PSP汉化方面终于再次爆发、近段 时间以来一口气发布了7款汉化作品。在这些作品中(超级机器人大 战MX》的汉化版估计是最引入关注的了。本作中WGFWGF独立汉化





aswhi制作完整镜 像。这次的CSO格式是从ISO为1 2GB完整版转过 来的,没有np掉任何语音和动画。汉化内容包括 系统名词的菜单和MXP独创的名词解说条(按 SELECT键就会出现解说文字》。

之后发布了0.2汉化版补丁、比起第一版主要 蜂正了字库、针对WGF版0 1界面汉化补丁做了美 化、并加入主角、UC高达、魔神、盖塔、莱汀、 数基斯的战斗对话翻译。剧情只汉化了前 关。

高级战争看列是任天堂旗下除火纹外另一款 著名的战略游戏, NDS版最新作"毁灭之日"的 汉化威最近终于发布, 关于这次发布, 还有段小 故事 本游戏顺为"空气汉化钼"汉化、因某些 组和某些人参与合作,在原汉化者空气不知情的 情况下提前发布泄露本游戏,并且未声名员"空 气汉化组",而导致发布者不明。并让人误以为 本作汉化者为罗伊SD.

另外了解到空气汉化组并未在其游戏发布内 置有某些特殊字样,其也并未有类似的发布诉 求。而该字样为泄露空气组的作品发布时由发布 者罗伊SD擅自添加。这次发布的其实还是汉化测 试板,并未完全,空气汉化组表示本作的完成版 会另择良机发布。

《守体绘图方坛》虽然是个小品级的休闲游

且汉化工作画	37
小、但是其游	
素质还是比较	
的,之前没玩	8 _
的朋友可以趁	
次汉化版发布	e m
40 00 44 40	- 5

番、说不定就会

†这个高级战争的 天化还干是完 喜欢上了。 全版 是被人挖前拉出的

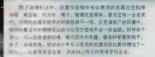
NDS汉化游戏 遊世名政 高級战争 毁天之中 基本定答 招照 A 收款 基本中的 返离汉化组 立体绘图方块 基本完善





游戏制作转由海外开发 稻船敬二表态信心十足





使用各种各样的大威力武器 望无际的丧尸军团横扫而光

驾驶摩托疯狂碾压数人!

東京、格林是一个庫托车子、在游戏中他将使用描述

勇司尸城 原本使用的是CAPCOM的 游戏并发引擎MT Framework,但是到了2代 的制作中,将换成Bue Caste Games开发的 专用引擎。与能够同居思示500名丧尸的MT Framework相比, 新 代的制作引擎可以在同 屏幕显示7000个丧尸。当然这是理论上的数 值,实际上几十个衣尸就可以把画面填满。但 是不臂怎么说,这次游戏的表现将更加强大 差运被这个有需引打构成的链线组击在新引 整的支持下特比前 代的购物中心的符合证 广阔。估计各种分支任务的数据也会太为增 加。从角色的表现上来看、人物的贴图材质 也比上 代有了进步, 色彩更鲜艳, 众多丧尸 的面孔在玩家面前栩栩如生 栩栩如死?;。特 据目前的资料, 游戏的开发进度大约在20% 30%的样子,不在开发当中。



融入 7 独 3 世 界景 4 继 技 水 的 萘 受折叠双刃斧, 灵活自如的变化 形态有着片手、太刀。大剑多种 武器的混合优点,对使用手法有

巨大的折叠双刃斧, 这就是(怪物猎人3)的新式 如其名,这种斧子悬鲜明约翰色就是可以折叠,可不要小看 个功能,通过折叠,这把武器可以变化成多种形态,任何54 都能自如面对。如上所示 其平时可,,,押水桶收缩 中,就像一把普通的两刃斧,而遇到这双时、 得伸展出来,利用算长度和可需要快地斩杀对手。

部跨越时代跨越新平台的狩猎大冒险 新作"目指两月后的8月

Bf (G)的DEMO中向我们展示的体验内容外,它方也分批依次放出了更多情彩情报。 内容先不说、这气势就已经够足了

最近几周CAPCOM官方都没有闲着、陈陆续续把从上到下的种种要靠往媒体上 放,新系统、新武器、新怪物、新地图 新斗枝场 多到数不过来的孙婴囊把勒 家的哎睛看得眼花缭乱。几乎是看中了 G. 的热炭, 结合私 1已经体验到的 (3) DEMO,这些形形色色的东西就像是把不完整的东西逐渐补完。样,每一个是点。却 会让人期待度满点。

(3) MDEMO给我们留下了银多"坑" 如在海中一巨型怪物擦斗的感觉会是什 么样的,彩鸟到底会呼唤多少种类的帮手、与雌火龙的莫士对以何时才、常砚、洞窟 内的电龙幼崽会不会成长为庞大的电龙、这些都是疑问。那经是创两个任务 是展示 了新作于山中的 角而已、两个半月后震撼的全观才会完全展示区图

+水中的移动和政击都非常飘 逸 真正和怪物打起来估计技术 含量会很高。



们的胃口吊到了天上,每次公布新情报都会引起一阵轰动。最近CAPCOM又公布 了數批新情报,怪物、武器、模式等多种方面的新要養完全清數,本次就把这些零 零散散的消息做个整合,让大家一次看个够。新武器折叠双刃斧,经典武器的多样 化性能。首次加入的线下双人合作、怪物的附力设定、新地图火山中称王称霸的岩 石巨龙、新的狩猎好伙伴恰恰、都在此一并向大家暴光。

NUMBER OF STREET	: 資本 學物項人3 2009和8月1日			日本6月1日刊度
	"你点。	CAPCOM	1300	6,
17.71	DVD	4.6	、だま容器を	THY IS.





"凶猛残暴的雌火龙面前,折叠双刃斧的或力会发挥到什么程度? 看这个类似大剑拔刀似新的动作,是不是很生猛。



事形态的双列各攻击权式都会不 样, 收纳状态的 成像片手 祥灵 香华丽。

人附入物速龙群的包围,通常情况下都会很混 , 手持伸展出来的双刃斧, 依靠它的长度和力度 全複轻松地砍翻 片、顺利突围。

-和好友在同一个屏幕前体验同乐的乐趣

协力"线下分屏双人合作》

经下型人类的增产 经早至5个品以来没有 过的要素,和掌机能方便地联机不同,面向家用 机的新作在多人同乐方面肯定会逊色 筹。不过 这次制作人为我们准备了全新的双人专用棒 d 斗技场。

在这个狩猎专用模式中,两位玩家会在固定 塔州由共同与60深的修购地址, 坚田上五分解的

方式、即使不联网也能体验到合作狩猎的乐器。 这绝对是革命性的新要素、也为《怪物猎人》线 下游戏提供了与朋友同乐的机会。这个模式采用 的是几套装备进行推选的方式、和传统的训练所 相似。但显然目的是不一样的。训练所是为了获 取特别市县和排战自动, 亚人的马特场到是体验 且ま有过的20人会作乐趣。

想热炎山中的荒狂之巨龙

在宣方公布出的最新情报中, 张全新的火山地图和称霸 于其中的岩石兽龙吸引了众多目光,这也是官方继孤岛、沙原 之后小春的第二张地图,以及盘居干其中的代表性怪物。

红色的岩石、涌动的熔岩、乌云密布的天空、以及随处翻 鳞的炽热炎流、人山就是一个被烈火和炎热所覆盖的世界。从 山脚下起程,我们要经过太市的森林、人山山麓、丘陵中隋、 直抵达火...的喷火口,以及隐藏于山顶深处的怪物巢穴。犹 如短熱地獄般的火山砌处暗声着可以融化 切的激素, 我机四 **供的条相也从积较安保外缓慢而来。**

乌拉刚金———头外鞭极其丑陋的大型兽龙。就是这座火 山的主人、浑身上下布满了此岩石还要坚硬的异质甲壳、体内 在汤的高温执量可以随时辐射出爆炎条件潜人, 足以粉碎一切 的成为东南 在部河的下颚带动下形成了最后脸的风观。这种 依靠摄食岩石为生的怪物相信会是人山中最难对付的敌人。

双刃斧也有了最新情报、除了纳刀、斧以外、还有着第 种形态"剑"。这种剑模式的特剑方式和大剑比较相似。但 使用方法却不同、在 **須藤丈田港人可以**







么怪物,两人一起下水会保险得多吧。

老武器也能经猎人之手玩出新感觉

本作制作人之一藤冈要确认了游戏中将包含的武器种 大罐、长枪、着炮。再加上前面提过的折叠双刀斧、兵七种、相比前作有所减少。 不过每种武器都有了更为多样化的招式、使用感觉会有很大不同。

气势磅礴的大剑新增了三连蓄力斩。流畅一气呵成的羊螃厩给劲杀伤力又大。 被刀时的被刀斩需要更好的控制力道、增加了不少技术含量。行云流水的太刀斩杀 招或更为灵言多样,新增加了被称为"强化气刀斩"的招式,似乎拥有甚为强势的 殿力。灵活轻便的片手除了可以持城使用道具外,还增加了 个用质牌击敌的新动 作, 具条杆击爆性的此招可将怪物杆量, 加上片手多具条的圈、麻痹等异常状态, 使得其更偏重机动战略性。大锤的各种组合招式具备了更自由的连贯性、使其近身 作故时能极力压制对手。长枪的享围特性依然未变 《《平新增了极具力度感的新动 作。舒维作为远程武器也不含糊、斩裂弹、龙击弹等新弹轴的加入止远程系更具分 备。无论是哪种都有勃胜干从前的别样感觉。

——以前的敌人现在的朋友,伴随猎人左右的新助手。 助手"既勇敢又可爱的鬼面族恰恰

〈怪物猎人P2G〉中的狩猎猫带给了玩家很多别样乐趣。一个人的狩猎中有一 只精灵古怪的小东西跟随的确是增添了不少效乐气息。

出乎很多人的意料、新作中我们带的不再是可爱的猫脒、而是外型更精怪的 "鬼面族"恰恰。和以前只会挥着英刀砍人的奇面族不同。这次的恰恰会成为猎人 最得力的帮手、而且可爱程度 点也不比猫咪差 猎人可以向恰恰发出各种指示。 它就会向目标展开突击,非常勇敢。在猎人下水狩猎时恰恰也会跟着一起下水,而 且水性还非常不错、会是水下战斗重要的助手,在猎人吃烤肉时,恰恰也会跟着 起吹、这点来看似乎恰恰也有着耐力设定、应该还会有对恰恰育成的相关系统。

CHECK! 耐力一

新作增添了大量与细节相关的要素,强物耐力值的增加就是其中之一。耐 力原本是限制猎人行动的一项数值、随着动作和时间推移、耐力会逐渐减少 能影响猎人的行动。而新作怪物附力的多少,同样也会限制怪物的行动。 还是拿龍火龙举制。平时生龙活虎地横冲宣徽、从猎人身上踏过去甚至连

藏都不眨一下,飞在空中甩尾比直升机还要灵活,但随着藏斗时间的推移。 雌 火龙也会感到身實力乏、攻击动作会迟缓下来。破蒙也会更容易出现、此如 会在冲撞后摔跤头,喷火时只会进行没什么减胁的单向火球,就连普遍的转



向也变得慢吞吞的, 这时它 就会换区找地方捕食草食兽 恢复耐力,或者回窝睡觉,侧 显然这种时候就是承它的好机 会。这个新系统使得再强大 的怪物 也会有累的时候。怪 物生态真实了许多。也更具生



報,非常像以前的铱枪,不 过目前的情报来看新作是没 有铱轮的, 难诸会是特殊样 式?似乎样子很有型。



→ 用前缀的头刃直刺入怪物的头 过无法使用铣枪那样的龙击炮。



打斗融合耍酷

体验华丽优雅的美学 STOR



The state of the s

ARMAN (MA

소개 보기 소개 Sero Entersament 11점 변호 10 OLD 1 + 그래나 소프트

Rubi

拥有远超常,约该旁身体素质,以及充满诱惑的集 回外院,从事有编者手的职业肯生。平时在在 远高售华斯市的京游野外,过者清静的生活。但只 更为了说,就可以接至一些类似的人体派。明末 从。曾报史等第第三十一、这是始约生活也是他的 信案,常用或量为海更手他和一规估。"用的农了, 让行任和快全冒法严肃定署接近任何国

阳光、海浪、沙滩,我的暑假来了!





* 离开现代感十足的邮市, 来到阳光充裕的 每难边度过 要假 真是十分的预备。

群攻中这种充满着心的基體地面や足を行う来る情報的核以 之其是 * ぜ大成人之后,都应该更加特定。\$1元犹元忠此时光吧。本作的故 * 代政定在1985年,元家が資的足 名1975年出生的四年級小学生。

TOTAL CONTRACTOR

, (我的奢假)系列的考景很容易让人联想到、日本70-80年代的部分小镇风情。游戏中玩家可必在这个自然风情 京都的发酵中。 穿过着好的黑假在 E

的暑假4〉也当然是在今夏7月与大家见面,作为SCE自己开发的第一方数件系列,登陆平台 当然也是PSP。本系列也是SCE放下主席着名的

游戏品牌。凭借着朴实无华的暑假真实感受。

清新観丽的画面风格、以及相当丰富的途像小

游戏,赢得了玩意们的 致肯定,特别是受到



惬意的迷你游戏集合在此

- JANEAU .
- A _ A _ MM4
- Wall of the Control
- No. (additionally a term and a constant of the constant of the
- English Colored Colore
- 的の様 * 画色不多点 兼与まず (本の) (本の) 第2回交通数上文化在来的中心。



童年的回忆录 大伙一起做游戏



在游戏的同时不要忘记署假作业

 在本作中, 玩家扮演的主角还要完成权板 布置的暑假作业, 收集散落在悬户内海的战 国时代5张水军古地图。

75m 70m

的游戏元素・●・・★●・*

等(可如家们米分 ·本作中包含分多族具 我的奢侈 系列特色的游戏元素。例如自由废极 高的绘画日记 復民由專等

,非常温馨的曲值 全家人齐聚 章 来进餐 辛友之间相处的十分融合





PSP版(机车风暴 极地边缘)是PS3 版两款系列前作的延续。本系列是以荒野 为舞台、最为狂野劲爆的竞速赛车游戏 **研究在与对于音速的屈时还需要使用推车** 等方式来不断地妨碍对手的前进。游戏充 分发挥了PSP掌机的性能 背景画面面类

不复杂, 但很华丽, 自由度也相当高。 作能选择的赛车种类非常多, 玩家可以对

春车随心所改进行改装、车种分为 "ウ难 车"、"座杆车"、"卡车"等。每 辆 车都是由100种以上的部件所构成, 让玩家

排名人联机对战, 研究与好友赛车2 n的碰撞将近在咫尺



力车。康托车等各种机车在充满惊险和刺激 的悬崖、山谷边展开极限竞速、这里的比赛 没有特别的规则,甚至可以附高赛苗抄近道 超越对手,只要谁能优先到达将卢就算作 胜利。本作最充满魅力的特点是机车间的链 · 梅· 每部机车上的零件都有可能因为碰撞而 磁製、借由PSP的物理高算机能、机车部包



野和赤道的热带小岛。口气拉到冰 天雪地的北极图。而且在继承前两 作事快特色的基础上, 还增加了不 少全新要素、这其中自然少不了各 种专门为雷地聚速而开发的新车 如盛杆雪橇和大型铲雪车等。



1 破坏槽 主是 协对 大彩点。 过图为游戏舞台是在冰寺厚屑的

→本作品 於管驗机在在北正式情路管例 路得上、尽情狂奔竞速超人气竞速游戏



Alexander Gozorov的谦报员的视角展开。 游戏除了单机模式外依然支持在线联机 对战,并且对应语音聊天。负责本作开 发的并华是开发《海豹突击队》系列的 Zipper Interactive,而是普升发PS3版《海 战术打击》的SlantSix。 所以看的出来这 是专为PS系玩家刻意量身定制的作品。 游戏中、玩家要扮演的是世界上顶

尖的特种部队海豹奏击队的队员 深入 故后去完成各种任务。







火爆异常的战斗 玩起来非常够劲!



GAME SOFTWARE 09 11 无双报道 21

《纤维6》 登駐PSP生于PS3和XBOX360,可以说是具有重大意义的。第一部等域 制学机的《铁学》是在GBA上,当时该作的销售量甚至超过了PS2版的《铁拳TT》 但在PSP推出时,NAMCO署好PSP的3D图形处理,把PS2上的《餐廳店里复苏》等值 到FSP并复考名为《数學 5 暗黑复苏》,尽管移植的时候模型SP机能必須以減少多 动形的数量来让游戏运行流畅,但在480×272的分辨章上,读不每样并不幸让安全等 到明显,反而会让颜色变得更加鲜艳,画画更精致

前作PSP版的《铁拳 5 结果复苏》在全世界共销售了200万份以上,其中九度以 都是觉着于吹英市场,而且获得了很好的市场口碑。而且玩家们希望在875上玩剩《美 ※於於經濟也替來經濟、所以改也是顯確或者的事情





下来、虽然说用PSP来表现大场 景和里舞台有点图像,但是空中



Malania Broken Desti

本作将定于2009年夏天与各位技家见面,开发删队Project Soul 已经明确表示本作不 是《灵魂能力4》的简单移植。PSP版将会针对系列的初心玩家在《灵魂能力4》的基础上

作出改良。从具前制作方公布的角色选择界面割片的人物植来看,本作似乎最多有30名 条件供玩家选择 局然目前还没有决定总人数,很多角色还处在审核阶段,但是开发缩承 诺互少会有20名以上角色可以让玩家使用。PSP版会同样收录衡机模式,对单模式与生存 模式、而角色创造模式也全保管、而且会加入更多新道具、其像模式也会有修正进化。而 且全達加一个全新的单人模式,新模式会收录超过80个任务。玩家可以通过这些不斷修炼 自己的技能。虽然FSP版将不会看到家用机版中,作为隐藏角色登场的三位要自《星球大 战》中的角色,但制作组为PSP版量身定制了新角色丹皮尔 □文/七曜



新角色丹皮尔的资料目前一切等 建。从外貌来看。年龄约为40岁左右。《

的复数显现出其多高的优势。而且非常

瘦。所使用的武器是暗杀流的匕首,另外 有手持两枚金币,感觉是赏金杀等用体的词 领。丹皮尔德还有三名手下,都非常尊重他。

分别是使用断岩剑的鲁德维克。不停止发 **物道的柯尔法德,还有盗贼女儿哥塞尔**

邪剑和灵剑的千年之战在延续

用止點到帶来的灾难的資命,世人有所不知的灵剑,Sou Mur. 这两把剑,在整千年的时光中经历了几次战斗。 地缆末,出鞘的侧线于拥有了合适的使用者。Soul calibur-交換共有約西格弗里德,还有号称自己就是Soul Edge本身 的影響。感覺到淡神力量,多数的战士集中在决战之地,原 **《東斯州茅書報**年



换个角度水体验证国之心则

14160

您是 名冷静沉着的策略家。學者 病色。 头脑房活而且思路清晰。而且 无满智慧。他环境用的武器是幻水之书, 虽然从外雪米看。就是一本善通的魔法 中,并不具备什么攻击力,但是在用其 战斗的时候、至免锋却可以用它来发动 幻水、迷惑及人。

使用多名角色游戏



维克森是能够肆意操控塞冰的科学

家,他自称天才,经常收集各种奇形怪异 事物的资料,然后在蘸梦中进行实验

听起来似乎非常不可思议。他所使用的贫 器是巨大的冰潭性盾触,这个话器的优点

是在岭斗中可攻可守, 攻防一体, 所以经

常能将敌人玩弄干股掌中。



*XIII机关中的各反派角色都有各自的技能,在战斗中你能体验到鲜明的特点。

与时俱进的卖点! 联和模式介绍!

则属于可以再次挑战之前完成过的任务。第二类任务虽然 属于已经挑战过的任务。但是却会追加个种服制条件,这

些限制条件将会提玩家挑战的 个难度 不过要进行这 案任务 引需要获得对应的试练之证和训练任务的标志

才可接受。可以视为最在原有任务的基础上,拔高程度

后、再进行排动、并且会追加奖励。在任务系统中、任

"任务槽"的设定,完成规定的条件、就能积累任务 。任务槽积累和规定标准即可完成任务。 门文/七哪

> 本作最多可以4人联机、玩放專模式的 任务。多人任务的选择由主机的玩家决定、 要增加可以选择的任务,需要在影情模式的 任务中获得"井斗之龙"。"井斗之龙"地 物的任务可以设定参加的RANK,只有满足 各种的证案才都参加。







第 行臺習股的壮大史詩曾经感动了世界 於秦以百万計的人。这次 毫承的作衣鉢、得 可令而进业的建筑《质量数应2》而常真宏特胜360平

_				
	さかける 予想な	2		
The second second	角色扮演	EA	格大克	40
	DVD		. Tupe	43+

感动全球玩家的冒险史诗

我们无从得知游戏将已含多少值得品点 无论是画面色彩、墙景设计还是角 的内容。不过从客客的情报来看,新 **经验**人一种概要约又现实的多 **尼次經安** 建油一海海鄉 深不是底。 传统县以虚拟的未来世界为管景。22世

的科幻风格会让玩家一下子就找回那份

昏暗狼窄的逼道内穿梭。 验时到都会爆2

这些都是什么?会是阻拦主角 送的敌人四

近未来的新冒险

完全进化的多层次丰富支线任务

质量效应 代中、丰富多氮 的任务是游戏中非常吸引人的地方。 而这 特色将会在新作中得到大幅强 业 任务的数量、任务的种类 与之 相关监的人和事。都会有着极度丰富的 扩展, 在空成生线剧情之余, 各色各异 的支线任务就像无边的花絮 样,让人 放不下手, 极大地延长游戏时间的同 也让游戏更具研究价值。



月七十分の変にヘゲー

现实融合幻想的未来科幻风格

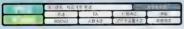


游戏场景像然保持着非常浓烈的科线 道 把现实中我们习以为常的东西。加 优质化、高科技化、便形成了这种似真 们的未来感觉,前作是如此、新作当然 企使所得更出色。



法见到的 杀伤力自然也无从此权

NEED FOR SPEED SHIF



(根品 X 在) 系列是FA線下多機審在名作、虽然近年来作品素质的干下降,又造 FA游戏工作室解散重组,但招牌就是招牌,系列在更换开发工作室后得到了多平台的 全面新生,这款面向PS3/360高清平台的(极品飞车 变速)就是其中 环。按弃以往陈 旧的现金、采用新引擎和融入新颖开发理念的本作。相信会有种脱胎换骨的感觉、至 少,从目前公布的画面中,犹如实拍的游戏画面就足以让人为之折服。 □文/樹油



赛车的建模极其精细 鼓连 车灯的凹槽都处理的很完善。 接近為片的清晰級別

*最具驾驶真实感的车内视 角也完全收录 方向盘的质 糖, 位表的刻画。车前的玻 瑞感全部 千含糊、会开车的 人定会很喜欢。

真实车内驾驶礼





5样,也能 8次 不知 8位得赞叹

型肋乙路 、极品 6年 系列最显著的特色就

显街头侧车的奥快勃激, 以目前来看。 本作似乎是以下式的公路离为主, 郑种 和繁车你追踪成的场面不知是否还在。



赛车的车拍领果依然存在 不过不 会表现徘徊获骨,因为有版权问题, 在部分學生世要存在 吃姜碱

+主驾驶方向盘在左边,和我国通 图数19针相思。



X战警前传



■美級 ■BD/DVD ■17次以上 ■1 J



来看、还是值得 玩的。虽 然是粤名电影所改编的作 品、但也模仿了很多经典动 作游戏名作的成功设定。例如暴力血 脚的终续攻击断悬排伤的(忍龙),抵 住敌人后撤寅玩弄就是推仿的《战 神〉。游戏中还设计了一些的解谜要 春、 秦東元玄(1)合理使用物的技能来破 解说题。各种将都还能升级、升级以后 会有更多的强大技能可以使用。 By 七曜



条方面颇有着出色寿理. 对于一款以电影問期效应 为要点的游戏来说,主常 不容易。游戏采用虚幻引 髓, 基本上实现了次世代证者的言助, 细节

方面表现得也很好, 罗福身体的恢复和受 创处理课题得好。游戏的道理长度中等。 并从头火爆到尾,让玩家夷够。系统模式 和人物动作等要素参考了《战神》,掌握 很容易。总的来说,是款门槛不高乐趣十 足的动作智险游戏、重点推荐。By能量块



游戏很多方面都有着《战 神〉的影子,说是一种错签 也可以说是排仿、不过游戏 的常质比预想的要高, 碧人

的动作流畅自然,几个按键组合起来杀人 的力度把機得假足、血膿度和残态度均恰 倒好处,飞跃式的瀑配和电影特技一样 酷,非常给劲。杨面曲面的空前层火瓶不 错。就是故斗有些过于重复,故人的配置 打时间长了比较枯燥。总体作为电影改编 来说算是上乘之作了。

4月30日

天鹅绒刺客



■ 表版 ■ DVD ■17岁以上 ■1人



しこの分類材を特工动作者 成, 本作的系统设计颇有意 思。玩家能在游戏通过收集 草器物品来获得经验款值, 并且利用这些经验数值来分别提升自己 的一个技能 玛瑙、晚身和力量,却 常值得 複新是 吗啡 校長 当玩家 取得贴排后、射能通1."仲策喝啡、进入 色语图射模式,女生自身新疆农出贸在 敌人而前, 计互联器, 计家包能通过这 种技能解闪敌人的发现。 By+W



如果说这款游戏的亮点的 话。女主角的设计绝对排在 第一位。本作依旧是潜伏和 销条为主的动作游戏, 如果

你喜欢这类反法的运就不容错过了。比 经遗憾的是游戏的复数明显较低。 也 显示出厂商在为意用机场化方面并没有 尽力、游戏过程中容易头晕。附了前由 说的主角外,这款游戏整体来说相当平 贈,几乎沒有值得等確之处 如果不足 实在设的玩、就不必尝试了。 By 能量块



期待高于实际的: 作 这种 基人脐单类游戏在集武中不 表见, 绘人的感觉比较新 解,和自力的(天读)。

样,从背后悄悄接近,再将之一击必杀。 喜欢潜入型游戏的玩穿应该会喜欢。不过 游戏最讨厌的地方就是只能暗杀 如果被 发现没有什么反抗的手段,基本就是死路 条。只能缓慢蹲下接近才能暗杀的设定 感觉有些多余。而且游戏而而过于昏暗、 经常出现技不到路的情况。 By 翻除

鬼刃





■日版 ■9D/DVD



是却具有典型的日式动漫风 格。使用了动作游戏最为传 统的设计, 西面非常鲜艳美。 丽,在战斗系统方面具有丰富的演出效 TANT 在新华 BI 战斗节奉很快。而且

为了增加战斗的表演性 经加入了委认 干"子弹时间"的概念 发动特技的时 解、会計/博博学状で い 示意用総額 的动作 首页放入、游戏拥有各种难度。 上所有的玩家都能获得乐趣。 By 七曜



但在直程的设计上就是得不 多组属了, 敌人设计得实在 太单调乏味 建铬也不是假 有佛。主角可习得的招数数量不少,这何

成了本作的最大乐趣所在。可惜游戏的打 主题亦在太美、助与中原本上设计么事份 极可言,各种特技的使用也是唯一的乐态 所在了。这样的游戏在本期游戏数量较少 的情况下也还有 扭的价值 宽欢修宝 ARPG的玩家可以尝试掉战。 By 館量块



很久没有玩到这种日式风格 的ARPG了、女主角的人设 很吸引人,对应1080P的高 面甚是均衡。融合了刀剑、

枪击、魔法的战斗有一种全方位立体化的 感觉,很多场合都需要灵活运用一种攻击 手段來制胜, 符云流水间体现着需要动 脑的相节。玩起来很有乐趣。刀剑砍杀的 手感如果硬制一些就更好了,略微刺草的 手翅缺乏应该的爽快感,不过那种传动性 的效果还是都有新食的。 By 翅膀

二金州浪坪测

20 おえかき の20 サッキのセ

開任王紫

■日版 ■卡告

■全年龄 ■1-2 A

12.46

#ACOURE

国给作务条约第

■日版 ■卡带

■ 全年級 ■1-21

这游戏的玩法比较独特,

虽然官方定义为ARPG,

不过也有一定的战略成

分。当學物讲政城德的时

66、需要操作所在小队前往 首灭怪物

包围城镇, 而独特的水坑系统如果应

用好的话,可以将敌人引过来一口气

"水流七军"--不过己方体重太轻

的队员也会给冲走, 此外还能主动

世 走, 进 / * 5 行 险。玩法比较有趣。

只是人设和节集级稍继不够。By 北井

来对妖魔的巢穴进行,口气的淹水大

作战。游戏及定中,妖魔为夜行性生

物,因此玩宴必须趁白天雇用各式各

样的职业窗睑者组成,队进行城市防

卫,任务派遣等工作。游戏设定了20多

种职业、玩家也可以选择一至四人组

成小队、是个报附后的游戏。By小海

本作星段给玩家一个另类

必引生魔法的幻想世界。

为了对抗妖魔、主角与仪

伴针到设造水坝, 以便来



■並接 ■LMD ■17岁以上 ■1人

作为一款常机游戏、星 然无法在画面表现和气 **观赏造上与家用机相提** 并砂, 你PSP版仍然保留 了不少而而藉由的电影片段。游戏采 用的是动作过关类型、每关除了支行 务之外,还有不少附加条件的分支任 务,完成的话可以开启稳藏要要。体 力自动回复 強調維衣 狂暴權式以 及10年結構運動了会開始的特点、長 原几学的设计有些不够会理。 Ru th 4



作品, 而PSP版因为机能 的觀測。所以在各方面都有明显的影 题。不讨动作游戏本来也是PSP的 弱项。现在有了这款作品也算是不错 7。游戏中将呈现如同闪电般的快速 战斗风格,有超过100种的自定动 作、快速反击接巧、以及远距离的攻 击手法,整个游戏节塞流畅。By 小湾



现在的水准比前几年还是 有所提高的, 如果你以前玩过一些学 感更生硬、操作更惠劣、耐玩度更低 的改编游戏的话, 那么现在这个游戏 可以说是佳作。考虑到游戏制作要赶 上电影的档期,这样的索质已经算很 好的了。说实话,今年最期待的电影 改编作品还是变形金刚啊。 By 猴子

女神异间录



■角色扮演 ■日版 ■UMD ■12岁以上 ■1人

以如今的服光来看。这 数量制版的女神异菌录 在画面上可以多是比較 ·般的。不过对于喜欢 该系列的玩字而言, 则绝对会非常够 动 游戏针对PSP的特点追加了16 9的画面显示和中断存档等等,此外无 论是剧情 气泵还是整体系统方面都 得不挑, 重新语音后的音乐也非常有 代入感。本篇 隐翻第、最高难度,对

粉丝而言,至少得三周月了。By 北斗

相踢13年, PS嵌(女排界 平台上。本作以内心深处 的另一个自我所具体化的 "PERSONA" SEM SONTAS PERSONASE then 小型小 or to 图图绘绘 書。PSP版於了非承PS版内容之外,还 Rhn / 全新制作的片头。事件寸添动 西以及配任, 战斗高面 建宫垂而与 取情动振然支持169景示。内容上即由

加新进宫、收录更多进物。 By 小海

Persona系列制作者经常 口口声声地说要把游戏做 的更符合西方玩家询口, 但是这部作品还是典型的 日式风格,对于日本的玩家来说,

PSP版的(女排异菌录)的吸引力是 巨大的,一周之内销量近B方对于 Atlus来说也是相当不错的成绩了。虽 然是复刻的贡本, 但是事新发作的游 意还是很大的, 西质精美+语音, 女 神系列的粉丝 定要玩。 By 獭子

本作除了继承了系列之 前的郑华经松思维而又 有趣的小游戏大集合方式 之外,还可以让玩家自己

如块规则简单的各种、游戏。"传统 少游戏"方面、以前的少数经典游戏 例如戳鼻孔 得以保留,但大多数 是新游戏,除了简单好玩之外,思搞 的风格也得以继承。自己创造游戏是 本作最大的特点了,最近已经领会了 不少极为糟糕的"同人作"。By 此斗



乐与设定规则这简单的3个步骤来创作 出条种"5种却短、游戏"。这种玩法 的确非常新鲜,而且玩家还可以把创 作好的、游戏通过Wi-FI联机分享给其 它玩家游玩,也可以通过WI-Fi联机下 教官方定期放出的小游戏。 By 小沛

(瓦里奥制造) 系列的 这部最新作在DS和 W iWare上同时推出。 DS版相对Wi版来总, 重

然在闽南上稍微落后 点。但是游戏 的有焊程度却丝毫不差。这部作品最 大的特色放星除 7本来已经有的游戏 之外,玩家还可以用自己手头的元素 来制作新的小游戏。游戏的记忆体和 游戏本体的容量 样大、使不心烧录 卡补街,现在有补丁了。 By 猴子

这个游戏和之前一段时 间指出的(大策號)有 些类似, 也是以守卫城 便报坞动人入停为主的

地略放改, 行宣在守护村镇争受敌 A A 學的對便要容分詢动脸细胞。 同时必要提防水坝决堤。游戏的人 物造型是明显的目式风格。而且证 带有小部分语音。可惜语音有点频 少、房气不足,对于喜欢语音的玩 京来说有些遗憾。

外部原**对**时外游戏媒体的游戏评测

编辑 手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!



风林·想法每三分钟变一次

●最近突然又对N64和SFC产生了兴趣、大概是因 为显大师整天宇宙电视FTDO6的爆发、银石绿绿设备 ★帶的欲望。数 - 数果然自己还有很多原来想买的游戏设收、最近总 是在安、 会、想这样, 会儿想那样, 阿决定收 部限定全新N64, 又觉得很没有必要、买回来恐怕这辈子都不会打开来玩的。这样倒不 加计别人买去收藏、物房省下钱来吃点烤肉。游戏的收集就是这样无 **则**。亚回来许何恭忽不折不是更无聊吗?你发现了吧。我在宝改些话 的时候放又转寄产度了 果然带得该原线来域中 7



●應下來感觉很好。再應点號去办許永卡,找回我完美身材上的自信。素 (P. 比基尼1)



PERFECT·谣传与阴谋

E3前夕。孫言淵天飞、鬼知道哪个能变成现实。倒是几个美 干体成外设的传输应该不假。想来微软物尼也不会看着老仔自己 捞钱。不过说到这种东西对于纯玩家的意义有多大还不好说,起码在中国,我 们还是希望见识点传统黄义的好游戏。

上周排灯夜看冠军林, 两场半决赛都很精彩 才其是切尔西主场对巴萨的比 寒,争议很大,寒后切尔两方面矛头市指裁判,不过两媒体制指责希丁克没资格置 舒勃利、因为02年世界标: 韩国队就是在昏暗的帮助下做被了西班牙 塞后韩国队 主教体统丁市环沿岸了两班牙没有斗击。根据这个边法也有点,道理。另外、陆传 在接受新点型 Altrio 口有一个手持导量到,其会而次替区内迎视规程尺度都可以 不此 7 1 程还是更恢复相信阴谋论,只是切尔西总被赐。他的球迷肯定很伤心。

图普出到第177活了。跟这个系列够痛苦的。比赛到还锻炼耐性。下次更 新又要篡到7月份。

翅膀: 蚊子! 成精的蚊子!

环以内的楼房小区, 咋就会有这么多蚊子呢? 还都是狡猾到成精的蚊子, 现在还是

5月、真到了7、8月那还了得,看来蚊香杀虫剂苍蝇拍如来神掌十八般兵器都要祭

作。发觉在岭大了。对游戏的理解又更上了一层楼。不知再过十年言语时又会有怎

又一次言温了(格兰泰亚),这是第三次通关了。前面两次还是学生时代的杰

从LIVE下了不少游戏的或玩版。可觉得好玩的没有几个,看来自己没玩过的老

犯录模网要赚着的81候就在耳朵边嗡嗡做响一下。被吵醒后又全都点失不 见,如此反复直到完全没有暗意,搞得睡眠不足精神姿靡。话说我家住的是三

上了、看要剩灭这来犯的蚊虫大军、以捍卫我睡觉的权利。

游戏还是根不記怀旧的兴趣、有空还是上日报找些玩过的来解闷吧。

这段时间最头痛的事就是蚊子, 每天晚上睡觉 一美灯就别想消停,而且这载于还异常地可恨,每次



候子:期待吃排骨的

上 期款我在手机里提到了甲 型H1N1流感(猪流感, 这回疫情 在世界事员开来了、都是飞机蒸的锅。现代社会 的各种便捷的交通通讯方式,为灾难的传播充当 了帮凶,这也算是一个硬币的两个面吧。人类总 是在麻烦降临的时候才发现自己的脆弱, 知道自



己有很多事情都没有准备好。麻烦来了、除了抽 自己赚巴之外,也只好想办法补救了。由于疫情影响、德肉制品价格在下降、不知 算不算好事。虽然H1N1被称作"法济或",但是右维你的些意思显而恶的法。国 户辖应该是不受影响的,在猪肉价格高悬了N久之后的今天,本人在乐观地等待价 格的再次下降。什么时候非骨降到可以接受的程度,就可以买上十斤八斤回家好好 吃一吃了。当然了、吃完排骨再跑步减肥也是没办法的事

·曜·大呼上当的十产限定版

终于收到了从日本广岛直送回来的MSJ出品的"土产银定 战 国武将 ARMOR SERIES",拆了包装后、那个失望之极 · 之 前就已经买过真田幸村的B款土产限定,虽然钜甲的素质一般,不过本着对于 战国历史文化,无比喜爱的顺则,还是买了 款伊达政宗的A款土产限定。-



是看在A款比B款多一把太刀和刀架。二 就是看在A款名一个带置了的展示台。i9 想到太刀的素质尚可,可透明的罩子居然 仅仅只是塑料制品,而且做工极为山寨, 基功非战国文化发烧友的玩家切勿购买。 不然你可以会伤心。如果真喜欢, 不如存 下钱,直接去购买boford出品的"天下人" 新列、两者完全是天壤之别。



菜团: 谁还能比你再厚道?

●如今要说对PSP最为厚道的厂商当属南梦工了。自从NBG 新公开了 PSP上要发售的(铁拳6)与(灵魂能力)后,这样的想法充斥我心。曾经 PSP上的 (领集5DR) 就受到众多玩家们的追捧。当然追捧的玩家中也包括一些不喜欢玩 株斗的、他们篡欢的原因就是铁参约CG制作精英、画面优秀、姜体者质均已达到PSP最 强水 目 好質至今也沒有 数核斗蒸烧修与其嫌笑 克看今天, N-H文再次度谱了 回 要 込出い思く英文格、英作名の樹とPSPI中。今天動館前(特別名)与(が連修力 観光宿



命)的图片已经放出。试问? 谁看到如此两面能 \$\$不动。呢? (灵魂能力 破碎命运) 预定今年夏 季发售、看来在资热的天气里又得汗流浃臂了。

●最近漫画观赏进度, (_O_O奇妙智险) 前6部看完,第七部已经追到15话。尹仁完的〈新 部行程中) 第六条。伊斯诺二的(条) RINI 記念。



北斗: 威震天万岁!!

●抱石能力 突飞猛进" □气完成了两条新人路线、终 于成功实现了从负分到零分的华丽转取,我狠欣慰。

●前阵子突然心血来潮、翻出FC版的〈容食天地2 诸葛孔明传〉又重新打穿了一 次,不愧是神作 最终决战孔明萎维齐上阵,砸得。]马懿鬼哭狼嚎,甚是爽快。GTA 血战唐人街方面,连干了数天贩毒的买卖,如今钱已经多得不知该怎么花了

 如上期标题、单位附近的刀削而又重新 开张了, 近期的午饭基本都是在此解决, 美味一 如既往。成都的麻辣鸡丝凉面曾经颇被看好,只 是面条质量极不稳定,吃过几次与后彻底放弃了。

●再一个多月传说中最最伟大的电影(变形) 金刚2) 就要上映了 定要看首映: 定要看 3DMAX版 定要看 百遍





上现在日文版的一半

小沛: 我们一直在努力!

●联看老婆的"颚宓"就要50级了,看来(真_国无欢联合突袭)的 寿命就快要结束了。中文版的任务推出速度实在太慢,到6月4号才赶

●恢复健身了:我的体质就是忽辟忽瘦,为了让大家不至于在

看(电击收藏)时觉得"太脑", 预决定先减个30斤看看。 ● (申未)中送动画片的举措目前有不错的成效。很多读者反 映良好。但也有人非常"有才",认为我们偷懒。我拜托这些

同志门在说话前 定要先看完我们的光盘, 张DVD能做到150 分钟以上、包去动画、我们还有最少60到90分钟的游戏介绍等 内容 谁人能比 每次光盘厂的人都表来我们 "少做点内容

吧,容量大,压盘太贵劲了。"可您看,我们什么时候偷懒了? ● 买了新相拍, 当然要有新作品。随便替一张, 大家零批评, 谢谢。



掌机争霸战如火如荼! PSP与NDS各自显神通!

——索尼挑战任天堂掌机霸主地位,究竟鹿死谁手

MDSL, 哎!? 改良型 改良形; 改良型! / NDSI立功7, NDS c 功了:不要除50NY任何的创会! 作 大的任天盘的章机! 他继承了任天盘 的光要的传统。 Gameboy、GBA、NDS在这 新夏城附注 NDSI一个人他代表了任天堂掌机悠久的历史和传统,在这一刻他不是一个人在战斗,他不是一个人

NDSI, NDSI面对这个机会 他面 对的是全世界任天堂迷的目光和期待 PSP曾经在掌机大战中将住了NDS 和NDSI 的观众争奏。NDSI 肯定深知这

和NDSL的弗次绝杀,NDS.肯定深知这一点,NDSI还能够微笑着面对他面前



发售啦 比赛结束了"任天堂获得了胜利、淘汰了SONY。他没有再一次倒在SONY的主机面前,伟大的任天堂 伟大的任天堂的掌机"任天

这台主机是 个绝对理论上的决 杀。绝对的完美、任天堂回到了霸主 协位)

胜利属于任天堂,属于NDSI,属 FNDSL,属于GBA,属于GBC,属于 GB。属于所有热爱任天堂掌机的人

> SONY也许会后悔的、PSP、他在 硬件销量线于有了起色的情况 下表现得太保守、太沉稳了, 他实金子自己的勇气、面对住 天置整象的历史和传统,所述 地级 有用章出PS系 京用机原料运 持强打的作风、他统 自自和 展。他们证回家 了,他们不用 即到退证的游戏性。他们不用 即到现在中间不得他们任何

46. A.O.

保守的SONY

当SONY终于可以从PS3的世记中借 借應出財、PSP得到了这个家族最福有 力的支持。怪物猎人系列,FF7的衍生系 列、王国之心等大作像一支支鸡血针打 得PSP活蹦对路,而PSP2000型的膨利发 售使得PSP终于在很长一段时间里可以和 NDSI 并驾齐驱甚至路在NDSL头上。客 现的说、PSP的翻身(或者叫触底反弹) 是 个发展的必然结果, 当大家玩腻了 NDS上的触摸游戏。 受够了那根精的画 而后、谁螺伞忍不住对华丽的富分翰室 家屏心动,就像男生即使有了女朋友也 会偷偷地向擦身而过的美女端上几眼一 样正常(啊、啊、某人不要掐我、我错 7-1。更何况对于玩家(发达国家游戏 读和我国已经有国家的人的上班一族) 妄 设、PSP也并非是承受不起的天价。加上 PSP2000型已经将体积、手感等致命硬 件伤基本解决、PSP逐步强食NDS的份额 已经成为不可逆转的必然趋势。

成SONY保守似乎是荒谬的, PSC9000的发音仿佛故在昨天一样, PSP3000已发来到了大震面前,加入内 量发克风、铜圈变细,HOME技键改为 了Playstation的标示,屏幕会更亮、对 比度更高、响应温度更快并且拥有抗 反射技术。种种迹象表明,SONY已经 吹响向任天监掌机悬标进攻的号角。试 图借SE的超精美画面大作和更完善的 主机 举打下任天堂的卓机市场。最起 码也想争个平分较色。从这些商业下法 来写。SONY并不保守,甚至是准备在 一段时间的压着任于学坛冲延打。

但是仔细分析一下PSP3000这个临 门一脚般关键的产物,除了屏幕的抗反 射技术和加入考克风, 没有其他 项改 进可以提高专家的使用乐趣。可以说主 机体积、恒量以及电池续航能力没有改 变就是PSP3000最大的失败。也许需饭 全设力署要专网络会在游戏中编到应用 以排高游戏性,可是看看SONY自己的 分布基礎 "内智宏市风方便用户用 PSP3000打网络电话 (Skype),使用 语音聊天软件Go Messenger等。" SONY根本不是为了将费克风像NDS 考古网一样为游戏而使用, PSP3000 的杂志风只是名提体娱乐终端的 种强 化装置。忘了当年PSP发布会上的豪宫 壮语了吗?"它将是21世纪的 Walkman) " ----它不是一台为了游 对而游戏的游戏机。至于屏幕抗反射技 术、嘿嘿、冬天到了、大家该抱着掌机 出去晒晒太阳了, 乘机炒作个概念股套 你一把,喜欢时餐、毒SONY为神明的 FANS们快快掏钱吧、你们手里拿着的 将是SONY大神的最新技术,你们将永 口文/方绍 远走在时尚的前列。

METAL GEAR SOLID

小岛的孤独学生时代?

今年4月26日,在东京销座的 Agpa Store, (Bruzaler)于26次。罗他 数套 Dream Classroom》)。何新五明 小屯滨港沿。与其它针对场次对土的有 所明城。上期讨论他们的桌车与参归。 从及其成功地验等等。,指定次直接的 则是我们大湖都非常然后MGS之父 、心岛汽末和圆盘已的简单生。可有 "高级"一些本次的设统给心内给给对小 态的食业有价值的现象分享

交流的主题最开始的时候并不是游 戏,而是用精和电影、日城间追尔何喜 欢电影与相特别。小鬼恶不远所处,心鬼恶不远所感 能令他更了解这个未知世界。他国欢之 持特定之那多子故事与画面效果。小岛 该自己童年第一段则均约常生在变更 天看电级。甚至是从电视里全会恋意大 列金的。他还特别说图自己有一个名为 Vosynoo的女员来

虽然小岛现在喜欢看书, 但实际上

他小特徴の不應數本報的孩子, 养一度上交換和心。从五年級數开始向或者 原土交換和心。从五年級數开始向或者 月 在查验的事中,整盤及時 代傳學 日 ンボリ、小島均由人服付的理則內容 比較應於應。可以,小島达成建筑內 五年級升起號已發升始它進奪而故華 有。有叛反付款企向小島向政之時,小島 於追浚引,養用於政之時。小島 比較然之。有人居安安等也或事效定「最 數、接小鬼任安。

在如中时代、小岛和超更加着重 细螺结自己的等价。每天从中校园到 家都会写十负低,还曾经为 本料幻杂 志工作证。关于小岛当时以写作为去而 不趣制作重影的其中 个房因是对中 中等尺 为高级有电影学校。不过在中学时代、 约10至20分件左右,至于赤重为南 摄图自己在大学里接到的。他的学想是 空旅行。人类首次提升的直播画面会 他虽常就论。 小岛生命中影响农政的三个关键游 戏是 《核板阵》、《超级马里奥》与 《北海道承人事件》。《铁板阵》与当 即只有寒色背景画面的意欢相比有着里 所真实的背景画面的意欢相比有着里 件》是DQ系列制作人堪并做二开发的 下C作品。这使小岛看到了把电影般的 零素能入游戏是的可能性。

最后有现众询问小岛会工作到多少岁时,小岛回答希望他自己物作的游戏会在将来被太客公认为小岛制造,即使自己去世了,大家都不会忘记这些作品——"我希望继续制作游戏,直到铁死去的那一天。"

小岛意与欧美同行共事

墨近可以提明层學也出來小息秀夫 村日本蔣政市場的批同以及对欧美游戏 设计技术以及理念等方面的认可,几次 访该、包括今年GDC上的藝典演演由中也 都有过这方面的表表。在小包看来。日 本游戏並目前面临的焊顯是 在与大洋 復牌的对于竞争时,游戏商太过于注重 本上市场的划益。

在最近一次访谈中,小岛还谈到了 高高图像领域的问题 "现今的游戏设 讨已经演变成了海域本标准,就好像是在 玩牌戏,有很多绝不可能实现的东西会 领被剔除。高点的程度越高,自然散越 显得真实,而你需要提供的指示也就越



发少、因此得自己全身心投注在确立标准上是一种愚蠢的行为。西方的设计者 已经言识到了这个问题。但是日本游戏 厂商仍执迷不悟。"因此,他会表达希 超与西方设计者直接合作的想法并不令 人感到物別愈外。

小岛表示他不仅仅从他访问的制作 组处学到了技术流程,同时还学到了他 们提高产品质量和管理团队的方法,他 会尽可能地学习吸收这些知识。

名校武老帖 第十四本C.W.T. E3 放照

2006年的E3. 是个改朝换代的 大舞台, 星然累得不行, 但我收获了很 多, 看到且悟到了很多, 面对日后分化 的市场, 我们要提前做准备。

今年开得如此早

写下这段文字的时候,已经是从 E3腰回来的两天后了 虽然人是回来 了,但心情始终得不到平静,心里总是 有很多挂念,今年的E3有太名太多值 得 写的东西。和往年不一样的是 往 年的E3总是会有至少 周的时间给我 准备,而这次却开展得如此提前,GW 之后马上就要去美国参展 在日本忙碌 计原环来来得及整理小线, 被且不停除 地乘飞机飞到了大洋另一头, 连路踏实 实际·受的功夫都不给, 我和很多日 本問行一样,都经历了这次旅途劳累之 苦、虽然最后总算是没有助误工作 不 过还是希望来年能够恢复到以前的开展 日期呢, 那样的话程就不用着头上火地 购在又购而了。

风格迥异的两个展台

加公位所知, F3展景 年 度世 界最大规模的游戏展会,拥有的知名度 和人与也是最高的。而在今年的展会 上, 人气最高的要数任天堂出展的新硬 W , 为了竞手 试而排起的人 至长龙绝对岳县为壮珍的景象。任天堂 的展区平均每年都会聚拢起很高人气。 而今年日特别的肝癌、为了Wii而排起 的队伍足足达到了上百人,很多人是 从中上一直排到傍晚,甚至散场了还 有很多人在排队等候、股去的时候, 直听到旁边的工作人员在"不要再特队 7 * 文样地大喊 可是队伍的长度依 然没有减少的迹象,因为我有参展人员 的V P级特权 可以优先在会场中体验 各种新型硬件,不过活用加出,其实几 个月前我就已经拿到了Wi的开发机和 控制设备 先行体验过了。这台新主机 给我的印象就是手实, 而且物重, 任天

擎的属台上除了Wite存分,还同时展

出了很多软件 數數何其之多,而且这 些 腹出软件器上去,似乎完成度都非常 高的样子,如果把这些游戏和作VM的印 象作品 确实再合适不过。 VM 这次给人 的感觉。 就是只要 上市、就能预到充 实的指达。这种媒常指及 9 看过了。

再观另 边, PS3的展台同样热 据、作为和Wi同 年公布的新主机。 PS3次次的多现却和前者帮然不同。对 bt.Wii那边排起的长长试玩人龙、PS3 攻边"看"的成分更多。 45、虽然我 们在PS3上有着开发项目,不过展会 FPS3直的诱出 股东气,10组点点。 兹是遍布PS3展台的游戏CG勋商、无 冷雕图 基明 絮思 这个。 虽然对于现众 来说得养朗。但对于站在游戏开发者立 场的我们来说,这意味着以后游戏开发 成本将会成倍提高、销售压力会增大。 打。库里的郑股赛气几乎是无法推饰 的。如果那这种标准、心后PS3.游戏的 开发难免会遇到麻烦、看来我要提前 做些准备了。

提前为今后打算

说到这里有个感触,就是目前的这 二大主机都拥有各自显著的特长,溶用 特异操作 同时玩具员声的W· 搭载 虽光光影 以等庭娱乐等篇为目标的 PS3 拥有成熟稳定的网络架构 复指 至通路其来爱的360、感觉是谁也不多



输给准 对干游戏开发者而言,这种其 不明确的硬件格局带来了比以前更多 的开发风险,同时又带来了很多机遇, 这就像太平天下与诸侯制报的区别 样,我们自然也针针这一台生机进行了 94将再次 D. 值公是其常相应激的时候 有个基准。根据预知的看法、三台丰机 的势头虽然都很旺盛,但他们所面对的 市场却存在不少差异。操作方式函然不 同的心 最为明显 不论是硬件设计还 是目前公布出的游戏软件、都明显偏向 "孩子",也就是纸年龄层班家为生 体 PSR插位配塑煤、价格也同样高。 高伽伽乐影院的气氛更能吸引高端用户 层的背腺 360也和PS3很相似, 只不 17] 福要任一些。 海外向游戏的丰富对 访主机全线的市场前需很有帮助,对干 我们简直、是否需要更深层次的分析研 交、来决定日后的开发动向呢? 新的时 代已经到来、我们也要抓着了。这个时 代会此从前更具模战性, 每个平台每个 绕坞部需要针对性的研究对策。

BOSS档案!

福秘终晋的名誉,解士的生涯——魔天雕临录 No.01年

能使用的或類是完紅色的彩彩 后背後有一支黑色的鎮蘭。在東京區 的战级中带着大批練罗士兵失降。區 自己的出生地巴浦拉村層系村民和自己 的父母。達到神罗公司的議論。然后 野来在古布一卷。都是"G"到"



(他) 條而義具有異則能力。为予理迫自身 (他) 分化 推進電車 "LOVGLES"。 (由) 表示 海孔克斯特人类生冲突。 豪后被 法完新打败,尸体由神罗公司回贩。 (1) 1000 和 1000

态化自集一省的有法发生的。 态化自集一省的有效。所谓的"当代决" 等的"有效"。在该是指身效率,是有完效。 等的著作中,不少重章的支之输写。领 定心高端,带着文之典量。参不定于有功 的印像,但是由于美育安分子过于有功 等的所荣雅的"良知"。不得外传,通



高三期实然小器是他发展的作品。 成此的头只看声等罗斯一个人面已。第5 安宏尔·培斯提达个用意。所以两人类型 第27 子参罗,与尖杂态不同的是。亦作 高彩字常态模这种理化。所以他继令为 法来理止金密京城县经年死,而被与两 清明白这两人一旦了着事情真相思不全 等等等等。有性病症期底。使激壮心重新 该类别性生态和

本尼西斯无艇是H7CC中最影響的



海经的三位好支在含运的发



看了这么多期CAPCOM的核单与 色、各位读者们是不是有声声要要要 了。冷笑等。从来明开超微计场对人 然CAPCOM的是还是要谈话,大 然CAPCOM的是还是要谈话,只 让这些实施们是安山场大数人多一大 地们休息尽处,养精富股份后得替 场。这次我们为大家推介的被是指外 CAPCOMADIK的领导游戏之外,在 图内玩家中如校度最高的ATLUS出品的(《每四声·位》系列。

抢尽风头的豪血寺配角

必到賽血寺一族,玩家们使用類 **恋愚喜的大概就是这个和尚了。原因** 很简单, 他的招数十分好用。 道鬼 符可以把对手钉住, "骷髅炮"和 流星拳"更可以给敌人造成多段攻 赤伤害。加上各种实用的移动技、这 个角色的实用程度大为增加。在《春 血 与一族)流行的时代。当时在街机 厅里打机的玩家们十个里大约有六 七个是使用陈念的。相比之下,其他 角色虽然在游戏中的地位比他高 但是使用频率远远赶不上他。尤其 泉作为主人公的凯斯 () 献)和安妮 (鸟),尽管CPU十分厉害,但是轮到 玩家们自己用的时候,却发觉他们的 探教错避其名。大山礼儿(猪)虽然 是模仿街霸主角的波升系角色, 但是

使用起来是不像障或者肯 样有手 感。相比之下、和尚符念确实是最好 用的角色之

当个和尚不容易

正加很多证室猜想的 样、防 念是出身于中国的和尚 说起来, 聪明的 体 摩那个胖胖的节兄也 叫防念 , 他使用的格+按也是中国 系的数法、以及带有中国风格的阴阳 术。这些格斗方式怪异而充满神秘色 彩,而且威力巨大、接说出家人 尚 21 慈非为怀,为什么这个家认别如此 物情干事而弄 族的安丰协位之 争,而且出手如此狠呢? 於其原因 他是一个#平受偿去约束的破戒的 和尚。光论五戒、成还是干戒,他都 不遵守。昭西吃肉, 喧哗打架, 好雨 斗狼, 基本上 个和向不该做的事情 他都做了。身为出家人、本应六根清 冷, 开朗耳皇王母亲, 开色声香味舱 法。但是防令并不是一个想得到阿耨 名罗三茹 装得的人 (看不懂佛教术 语的证据(1)彻钢敏、原才的话的确不 是乱码 、当和向对他来说只是 种 季段而井非日的 国业先出家再破戒 也是他自己的选择 朱元璋与过和尚 还能借反做是否, 医全只是那争到。 个家生的位置, 比起朱前聚床已经是 2010F-30105



自业自得果,众生皆如是

尽管陈念 直追求无上的权力和 **遠位,但是他所做的这一切,只是为** 了证明自己是"最强"的角色。他的能 力来自内心中逐生的"烦恼Power"。 市所谓 w 由 > 生。人世间存在的无穷 尽的欲望和填憾构成的"业",给了 他超越其他人的力量。在取得了胜利 之后, 他所要求的同报却很简单, 只 是不加节制的暴饮暴食。在连续大吃 ^月之后,陈念从瘦子变成了胖 子,令众位玩家们大跌眼镜。还好这 位和尚大叔很有自觉性, 对于自己体 型的恶化采取了断然措施,到了2代的 时候又回复了链纬锭朗的身材 但是 "娇物" 初始终 6 在离开他。从此之 后, 他继续使用烦恼的力量排泄身边 的强者,在秦血寺 族的世界中郡杀 不已 (正法念经,云 "自要自得 果, 点生替如定。"投身修罗场的陈 今,在格等的餐台上、依日レ超强的 实力和不關的性格因跃着。



诞生于网络的游戏相关论战文化、本栏目将会选择整理摘录部分有趣话 题供读者玩味。是非对销在这里不会评价、也欢迎各位读者来信来函参与 话题,我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论

本作日阅读方法 发言者的第一句语为原始话题 以明显色调标注,其后"■" 标识为针对该话题的留言

本期关键字:核心玩家、同捆、蔬菜之王

发言者V 据国外媒体报道、多名业内人士称、开发《永远的毁灭公爵》系列 游戏的30 Realms将倒闭 并解散员工队伍 八●永远的 远点, 上学时候 就对那个心里也前是提些常爆相口矿D。KE根据小理 最后设见至3D版 橫板 过美的那个不遵 ▲ ■直的成 "水子 ■比玻璃点还有,不算才怪 ■这公司 路 "投工 爵士有什么游戏 🙆 ■3D Reams后来根本就不知道在干什么,永 远是在家店干技术, 可是自和又永元是在领先干技术, 导致DNF水水层的不满 薪 DNF农里也几年、砂脏 2 有当区区人模大点、至 内部同次创办公 ■次同 品牌到早人 本甲沙午用中收上来了呢 ■スム七年 这个参列文在於夏游戏可玩 類 qba以於我都透了四遍 ② ■稅12得DNF这游戏,;雖从Q2梅到UT换到 Q3神至しT2003 直執令上村出过开ギ中画面、 🕥 ■这辈子估け也难看到 ■永元が成天山野と近下全間使了 地际不断毁灭 「■古社在P51上放 吸页 : ● 环个、茅榈 不过有朋本报文 看看还不错■水正有多达, 作献给 投液多点 医五环蟹目 辦 交越吸引军开关人人 医群颗点之后的隐藏字 蒋 🍎 ■数1 、公司运动或效而不平会出了 ■月尿、具下液砂甲 ■多容子 ■10、4 1、惟子的"多种老田乡、惟文做出 个游戏者 千倒用才没天过了。 SEMIR

光荣"的捐款

管定生星尺5.6號模點地 底房。建設、大約4万人元至可归。 前方亡人變已計至394、少為公主 近代了他成与金铁额路、这里我们提到 近代等。美国为在对意义和此次地震的 所属法型。第17一个安全和提斯 的名字。前期海域、新兴、

在最近的区下方中电池 问,新闻中表示它们即则。2.5.000 的意大利灾区指数。4亿万日元,其中60 万间充为Keel Tecmo公司的消费。 为为



始之们的損數。目前这一种數已經 过。次利大使慎捐繳于完立、按理证 均向文区捐款是对是好事吧。可決穩 升點人竟然连这种事也要,同辩论 把。实定是让人幹任无语。

阴谋一: 居心何在?

阴谋二 太抠门了!

900万日元折合成人民而自意不明 21万元,这个蒙目对于KP拉来记载关不 集性大教育,更有基件数数接顶KT-bid 项目。可可,300次时资的实不一个 运转放益种型和支票和第日多少类 吗?对于普遍的公司。而经或是职。因 将有意,排除这类一类本就是自一等 等、完全的是一个。是、完造人。大 利润的提供数等。或效效。

A SAMANIAN SERVICE AND SERVICE

公司 除了光弹 主动儿家拥有 还是那句话,这种问文还清菜的事



儿不要用数目来做评判,能有这份心就

+---- 櫻井政博の 成制作理念谈!

本期焦点 游戏中存在的提升系统

以制作(星>卡比)和(仟天堂全 明星大和斗〉等作品出名的游戏制作人 概并政域。作为一个从任天堂FC时代 走过来的玩家,对于游戏的评论也有其 独特的见解。从玩游戏到制作游戏、他 在无数游戏的影响中培育出属于自己的 风格。穆井景一个非常爱玩的人, 无论 新游戏还是差游戏、他都可以从中支掘



出自己留意的东西。

"能力提升" (Power Up) 是很 久以前就在游戏中存在的要靠了。这 种要素可以追溯到"小精灵吃豆"的时 亞之后 原先对小箱灵构成驳命威胁的 小鬼们就会变成灰头土脸的蓝色。反而 会被小精灵追逐、吃掉。大力水手在拿 到海薯之后,会讲人无敌状态,将原先 碰到自己就 击必杀的壮又打下水去。 马里惠在 (大金剛) 里吃到锤子之后, 会不由自主地抡起锤子到处跑,把大金 刚扔下来的油桶打烂。这些"无敌"道 **具確以開心が終い器が**。

涵着游戏的发展,容量扩大,能力 提升系统在越来越多的动作和射击游 29中得到了讲化。在早期众多动作射击 游戏中、出现最早、具有代表性的能 力提升系统当属 (银河号) (Zanac) 中的火力系统。1986年、〈银河号〉 在MSX和FC磁碟机上登场、以令人惊 异的高速卷轴著称。MSX版的(银河 导》与〈铁板阵〉有很多相似的地方。 而FC版创借助主机的机能达到了一个 新的高度。在这个游戏中,游戏的提升 是通过8种不同的副武器构成的,分别

发射的(0号录器, 在战机周围用回转火 特保护的3号击器是最实用的。玩家只 要记下武器的番号、就可以在游戏中轻 松地访用。这些提升道具在游戏中具备 以下的特征

■ 40° ±15.14 1-0-0-0 10000

40 HE : - W 16-5 ## 860_760 kg id

1 Zanac在PS上推出的新版在画面上大幅 唐陽化, 但是系统必专。

这个游戏的提升系统的独特之处在 于被提升的并非主武器而是副武器。在 其他的射击游戏中、玩家们一般都是靠 名方向的散弹或者大威力的激光等武器 来克制敌人。而《银河号》中副武器的 灵活多样、使它成为比主武器更重要的 东西。防护罩(2号武器 在撞到敌人 的时候可以使画面中的数人全部被消灭 ● 贯穿弹 (5号武器) 可以像链球一 样的打出去再收回来。在游戏中作用不 大、不常被使用。但是游戏中的副武器 基本上都有自己的长处,没有完全无用

玩客们在玩这个游戏的时候,非常 副武器,往往得等到一段时间之后还能 拿到提高威力的同样的装备。这些不同 特色的提升道具为游戏增添了各种可变 性, 计玩家体会到不同的乐趣。

約,这也是游戏的一大特色。

岛》发售数年之前 高桥名人就凭借着在《星际 战士》中秒间18连射的必杀技在日本玩家心目中 树立了光辉的形象。他任职于Huttor公司的宣传部 门 并且在2007年的时候 职务从部长正式改为 "名人",作为 个游戏公司的宣传角色 高桥 名人在20年之后依旧显玩家们崇拜的偶像。



1024/2 days

与电软三年缘分凝聚于此…

当我翻开我所謂有的第一本电软时,我才蓦然发现,我和电软已经认识1024天了。这1024天里,有很多很多属于我和电软的故事,很多,很多。

普记号 "当天在游戏城无囊中看到一本 化次数 特特) 休时 面的 而主。 第一口 原學的 结头系 为 便 要了下来。 而知道我看来这 本杂志的时候,我甚 显还没有知道他与什么。 而自对着的"四时"也,以是 "周关陂的"就 "和GAMEBAR"。 我也没有是上这本杂 凉,只是认为是一种问道。 更没有想过,则不落地没 两个星期腹,次年

而当我想工次或这本年底的时候,已经是新9万期了。原因和第一次几乎相同——被据《圣创传说》的封始验诸·广。因为那万年一节每万课,所以改善精神饮放。其以政府基本系亦的名字给记住了。《电子游戏故中》。《明号、这"《典学的》等。" 4、布第 : 次看电狱时竟然产生了如此大的差别, 我进上了阅索,进上了那些可爱的确键,以及效的第一位偏像——例子

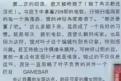
那年,我14岁,拥有两期的〈电子游戏软件〉

"预度影形些上国家的信息,如果有形么一天, 找也能上阅家,那這是一样多么类的事啊。" 当时的 梦想是上阅家,感觉叫家就是一个選不可及的股票。 殿室上面有数之不完合。会、金塚勇边有铜路多姿的 MM、阿那多姿的MM等有一生远了。怎么,就是还 做梦也想要上问家。也正是因为有了这个学,犹随 上了每两个层脚即一次出现接向不归路。

"有什么可以帮到你?""她我一份得到北京的 邮票你的好。"为了让那份最温的参照人双梁,我 将我的第一次就,就是两年买到邮房,就是两项买 了邮票,就是两气得信封客走邮箱。也忘记了当时的 心情如何,只记得因为过于聚筑,转自行车报惠款 了别人的领中,并天把不开还大驾轭的疾量差。仔细 一想,如果当享真的把那脸势开了,呵呵—

我用的是203期的回商,可是苦苦等了3期,仍然没有看见闽家上出现我的名字。"也许是被枪毙了吧。"我轻轻地合上电软,将他放到书推唱。 那时,我还是14岁,拥有5本(电子游戏软件)。

"要不、再写一次回函吧。嗯,这套差层一次 7,如果不可,一个人数付人数再也不可了。"一个人数付人数 是他自己的自由,只要他知道事情的后果,只要他知 道要为后操负责,其实特性做联系组、我想无部分没, 起上间案的最也有利我让时时和的心境,我想无部分处 但又很难再试 次。于是我重复了我一个月前的动 传,将齿穿移性放放继续。"但愿能成办。"



而以我看吃及以总。则此心深到底可同字。 "Phoebe同学,介绍你一篇好看的东 东。" 魔女弄狗205期电软,便平于地向我迎 来,那气势就划万象奔腾,黄河泛流。"看一 下83页的(三分之一知想),很对看的。" 当 検过她手中的电较时,不禁想起之前间家送我 的郑两颗子弹,那个心痛啊。

"GAMEBARIB"又长又绣,而且是读者 有人好事。 当时我们候种者对 GAMEBARIB有的态度,一心认为这只是个用 来提设的栏目。"不是的,真的很好看啊。" 漢文的 执着场子使我有此知,梁文,看着也无明,反正书 已经买了,不看述不是很亏本!?加上找对虞文一直 有好感,现在她又看参表来,那就更加得看了。

自从吃到闽家的第二部子導后, 我一直在进潮, 直在用圈的天空下。我也一直认为这不是什么大不 了的事。选量让自己难过的事。那又有什么不对明多。 不只是需要,现实生活中,确实充满了婚心的事。它 和起让你不理想, 极情能,想遇。但是写它忙一 瘦 透過 起的是生活中的痛烦,而不是麻烦的生 音。这一点,是中子被心的感情,而不是麻烦的生 音。这一点,是中子被心的感情,而不是麻烦的生 新种一派改生与激 的发流。

"怎么样,好看吧!"魔女实吟吟地看着我,直 對我将《三分之一句怨》書示。这一次,我并没有将 书合上,我擦了擦干涩的双眼(3000多字、你杀了我 吧),昏昏欲睡地对魔女说。"好、很好、非常好, 大大的好。"然后就一戴摩地教照在书桌上。

其实真的写着很好的,只是作为一个轻狂的少年,不想别人面前亦认器了。 同家后还不是即样翻出以前的电影,寻觅四的父童广面自愿以解,我也换上了第二个电牧运合症 看完叫家后立刻看GAMEBAR。而也正是因为这样,才有了今天的我,才让我学到了这么多的宗态。

我们过去总是幻想着将来会怎样,总是将美好的 幻想施加在未来的身上。但是未来的现实又不得不使少

年为自己曾经的那份书羹而失落,不得不 使曾经轻狂的少年长大。我与阿家就是这 样的· 个额性品,当时的我也很想上 GAMEBAR,可一来怕受伤, 来没水 平。所以这份希冀 直觸實着,頁到

"你不要裡赴上GAMEBAN经2 那就 两,怕什么的。"魔女似乎是很铁不 成領,送句说说得很激动。"我也想写 有。"我也想写。 多了,我起脑膀轻型,"你他妈的写不 写"那模样,就像注射了美國齡还 新傳样,就像注射了美國齡 動下處布摩由手。要是真的被绝一 配下來,我想以后的任法就要 来照顾了。"好,我写,先让我酝酿几天吧。写什么 都没有底呢。"魔女的肌肉渐渐消退,变回了原来的可 数。"好啊,让得要写啊!是了,你不是很喜欢〈最 经幻想〉么?"

是啊,我不是很喜欢《最终幻想》么?我不是很想上GAMEBAR的么?

在我做出那保证后的那一期,也就是227期,我们 看到再度开张的GAMEBAR,以及我的偶像,joni。"那 你还不胜快写"魔女像无情的房东催促着我。但既然 天剪如此,我也只好尽力一试。



码一个需要追溯文法。 "显了,你写你还知明,先实下它的不是我,而是魔法。" 量了,你写你东西处置了!" 从没是过周女如此的兴奋,也只有这一次,能看对 女友对我如此失态。可以起这个,看到自己的女 作在一些命亦正工行量,想想到更欣然,更激动。可 这并不是统点,只是找开始GAMEBAR之路的一个 里程碑。

一次次的心配过后,才终于加坡等基的组织。已 得那是我2008年的4月16日,这些发挥一直恢复数 表的日子,也是改变我人生的日子。此类等也同家的 "失败者",再到GAMEAR的标准。这该1024天 里,又是过程处如影影带与粉发之一概定于采制度 是,这些过程处理影影中的数少一概定于采制度 数。也是投资于重整的一种。

人生就是一件很无常的事。很多事情的发生是你 结料未及的。也许今天你是个個專系人的粉餘、可也 许你明天便能成为万人敬仰的倜儻;当然,我不是那 倜儻後;今天竟选择了游戏,我希望我能 重走下 去,可谁知道明天的專呢?

风渐起, 吹皱那平静的湖面, 吹皱了那个平凡的 命运。这一年, 我16岁, 拥有34本电软。

發要电弦、在我心目中,电弦就靠中面雾 游戏 杂志(其实效品)、预要片子,在我心中叶子就是我 的启案差距,我爱如时,与其故变,还不如助定麂胖子, 腰拜这个神一般存在与预记忆的男人。 直 来谢朝 你们。还有、死租人、魔女、这一切一切,皆因有你 们的支持。

如果上天给我三个愿望,我会毫不吝啬地将它 们全部敲给你们。将第一个噩遊献给《电子游戏软 件》,希望你能起来超成功 将第二个原翅就给cne和 叶子,感谢你们一直对我的酸胁和帮助 将第一个愿 望献给魔女和飞死起人,希望你们天天都能升心。

这1024/2 days,属于我和〈电子游戏软件〉。

□文/冯毅豪、寄/七曜



GAME SOFTWARE 09 11 GAMERAR 33

SP-3000破解成功、准备出手的朋友请及早入手、PSP-2000不必再考虑、以免吃翻新的亏 6月F3即將迎来主机新定价,打算入手次世代主机的朋友也不妨再等一等,新变革即将到来

遗憾太名有些大可不表

最近知道饭野重出江湖,而且很看 知道我想说什么了吧, "死 神"这顶帽子可不是白绘的、被他看好 的世裏就这样挂掉了。那被他看好的任 (回味无穷)

峰、元莹和TECMO还是合并了, 我 很不是滋味, 我怕光带的行径会影响到 TECMO 我很喜欢TECMO, 因为它是现 在少数不赚钱的公司之一了,而且我也很 容欢板垣、尽管他现在已不在TECMO了 (安田你去死吧),但我还要祝福TEAM N NJA, 祝死或生和忍龙一路走好。

翅膀的那篇关于公司骗钱的作品实 在太勢了 另外我德麗他忽略了一点 却在用PSP要让PS Store会发现有越来的 《偶像大师SP》的下载内容, 而且"细 致"到一个首饰、一件衣服、一顶帽 学、甚至 条短信, 少財几港市、多則 几十港市、我估计把它们全买下来的钱 熱能够买两套井六张〈個像大师SP〉的 正版了、嗯, "愿必鸡爱"也开始骗线 了,而且出手不凡

哈龙哥纠正一错误, 238期电击收藏 的曲子是中岛羡慕的〈樱花飞舞时〉。 而不是 (雪之华), 好像龙哥还说成了 (營之花), 借上加错, 〈賈之华〉可 型我最喜欢的歌啊, 龙哥你·· (T_T)

最近游戏业界的伤心事比较多, 铃 木裕先生退居三线了, 我不得不说这是 他人生的遗憾、尽管我没有玩过《莎木》

系列,但他开发的街机游戏费还是都玩 讨的、祝愿他 路走好吧, 也愿(莎木) 系列尽早重生 Pavid Reeves先生也退 体 7. 现不禁规起了久老舟木键、理管 得他们和铃木先生一样,都是抱着事业 甚至是人生的遗憾而离任的,现在业界 几乎只听不到久老的消息了, 我想, Davio也会一样的。PS3任重而谦远、平 并先生任重而道远,不过我坚信,最后 的高家一定是SCE。

我实在是讨厌Wii,上次在朋友家试 7一段(马里粤银河)和(都尔达)。 一共不到20分钟,玩的我都快吐了,实 在是19一点兴趣。最近崇用源又说了 SONY让世界不正常之类技抽的话、对于 下面的评论我很赞成,但力度不够。我觉 得日本市场退化的根源就是任天堂、是 它的低端主机造成了日本的游戏科技不 发达、加墨世界上少了Wix和NDS。游戏 质量肯定高现阶段一个展次。不知不觉写 了这么多,下面回答一下回必问题

1. 賴末烯烯 大家觉得游戏收藏行 么版本的最好? (最近本人买了一堆港 版的, 卖完就有点后悔了, 觉得应收藏 "游戏出生地"的版本,3000大洋啊 ·]

2、给日本市场支招 前提 任天 党击世嘉的路、成为第三方: SONY放 森PS2的市场。这样可以让日本市场极

3. 疾风意言贴确应横捻, 纵排着 着太难受了,豪游根应重生

该说的说完了。最后视PERFECT身 体健康,祝猴子达人城肥成功、祝憩膀 万惠如策 招禁闭心想事成, 机小 · 本格美满, 祝北斗事业顺利, 犯土槽里日见到(結開无双3) 祝咕噜天夫并心, 祝龙哥财源 気久好像器了一个 3 浓度 想不起暴電了

最后还有三十来天钗就要 **高米**了。祝福我吧风林 门:前布布积 划住祭

刘泽君我看你其实有些烦恼很没必 要、像饭野资志这样曾经的鬼才、我们 应该用同样另类的视角去看待。他给WiFF 发了游戏、其实并不是什么大事情、只不 过是他开始逐渐回归到主流的视野之中 来, 我们的确应该统管经开发出用耳朵来 玩的游戏的家伙 西语当的关怀 至于他 是不是要触到任天皇が謂よ 日 計製走 着旗, 把码任天堂最新的财报显示自己 活得很开心, 脑白金金球板 千万的销 量让本胖很无语。最后的回函问题简要 回答一下: 1、大家肯定觉得收藏限定 版是最好的, 那还用说吗, 在限定成 推不定的情况下就量力而行吧、港版是 个比较好的选择。2、任天堂现在是日本的 专样、不填了日本市场机必要大师。SONY 梅不好赖不到任天堂的头上,自己该拿 到的项目都被微软抢了, 赖得着谁? 3. 说的很对,得改

最后,被你忘了的人祝福你吧,考 不好别来见我们 除非请吃泡簿。



香河/干超

上海 里喜木

黑鸦 来自读者亲手绘制的头像

































福和打探线,两字 各位《城南级陆陵规则与建记 近七末春节江居原行》50世纪秦FF590000 中 时常竟正设出,他用希望和如果是也工作从,但实 在无点祖随身处的大性,但由西国里。1,同以 PBP又设施……无奈、现在准备下个月点。那么也已 (据64、城南等数日的游戏。由中四日的游戏而正々 通。 朱本一提现实自任的城市、由任司上及到一个城市 标准人工作。10世间为了是也不同的游戏而正々 是一个"明"是在现在中间,这位实际,但他们 多年,《明"是在10年,但是一个10年,但是一个10年, 发生,《明"是在10年,但是一个10年, 第二年,任何,但是一个10年, 《新兴》(10年),第二年,任何,但是一个10年, 《新兴》(10年),第二年,任何,但是一个10年, 《新兴》(10年),第二年,任何,但是一里一个10年, 《新兴》(10年),但是一里一个10年,

辦理學(生化党机。电影站各种商的资料、税 储益简气取了一下OS上的(生化) 片外投放正题间 香碗摊过去的安在设度者,再了第一个会户牌。提加来 直接针了还提去了,以前部户基础设施以,或在性于 体会到了这提级则且的行动方式,向签督和广大生化大 家設施。最高校的主化之集使规则率领大厅上上了

"名越武艺帖"等专栏的建议,这些可都是电效包纳 色和维华网,我认为应该特好保留的。这些专往能够 让我们费通玩象对游戏开发、游戏开发者寄方面将 举了解。最级教们皇帝能力去开发游戏,但是能认识在 女宫里的两一些年时不太关,主战程 至,与加速的东南, 对 无常在皇帝有一定局党的, 尤其是"开发者参工厂" 一定是碰撞水下去, (这阴效点令) 向该省价值有关游 处开发的各种职业简直大好了, 设不定一些此时正在 看它的遗憾处就会会及, 对年时, 是是一个是一条收录的 电极效应或使简波各级和中耳目把它的外得更好"并 4年数年工"在海阳平即

哎 - 你看,我说过女性玩家优先的嘛,所以这期 闹家第二页这么好的位置就给你啦! 其他男读者可不 要有意见。

最近大部分读者来信额无一例外的提到了即将到 来的考试,当你拿到本期杂志的时候,无论你是已经 考度还是没有考定的。希望器能有个好的心情,放下 负担和压力去面对你更精彩的明天。还没有考定的朋 友要对自己有信心,祝你们都能考试顺利。

OK, 应广大准老要完的问论的态色的效宜, 接下杂 还是回到北京支减者的东省内字上。本种认为呢, 张 MM还是应该购买PS-3000,一力直已经数据, 另一方 题写的的最大效能可採不是照明的山塘可可以比较的, 而且作事状价GA/编发也都可以通过模拟强的, 方在 FSP上完美买贩, 而且效果但升, 进次作还是考虑PSP-3000, 随着被解的开联, 估约3000的情况与上级票款上 系, 所以指导名下来, 配个16GB和资格, 實和了、

关于专栏部分呢,我们也有新的打算和变换。新 开办的"电子的基备"本序操列推准, 进B本CAPCOM公司的黄金时代,与那些工类们崇拜 不已的一代名人了解他们的前体理念以及CAPCOM在 当时的成功要素。接下来社会陆续为各位提供一些有 摆起的新奇柱,不要输过了。

a

K

愿谢您的支持,我们将模据读者每期对礼物的评价作出 整和改正、请您认真填写下面的调查表,您的参与是我 工作的动力,束参与《电效》的内容策划吧!



考まと前 く 47 時期与取業方式、以方便数何与你取得取累 中国品 本 3 ・ 9 時間75号信箱 解京 彼 9 郷 100011

平用电机调查内容

1、你对本制杂志的总体评价
封面 □好 □一般 □难看

整体效果 □好 □一般 □唯署
2 体还希望在"中国玩家密动系列"中最到圆世游戏 计

1

3

8、本期徐是喜欢的三篇文章或但百是

3
4. "阎主施师签舌" 陈坤归来 平均的变语与我们分享吗

COOL

闯家来信浓缩版

●我依然做很不乐,也如不得,《光的话、可是测 249期,哪包U不再是被东海量了,由是一种"特殊 249期,哪包U不再是被东海量了,由是一种"特殊 支柱",我也下更决心,从此能被废DBF广,什人从 外级之级就注条,他可用海接处 个人对TV-GAM生 杂志人不需量,但电较却不同,因为非人有的资率 能等了地做致会离回而。至今有十条次了」,其他化可 是了解下游及或点用凸。我对电较的不知意。 也么吸逐一海部中均均均。不,深微计一起走上头, 失远,永远 有能、加阳。 米亚亚及中枢

重然规信并不长,即比小输引十分感动。(电浆)的确不是小填这几个人的,所以在变加或或之后含效到 那么多的读者建议和意见。可见大模对杂志的方案。 赞们也是确尽所能够多为读者的一些事情。或格在赞 可应或多本的效应上后的目前等的分形之,好价 日有盖这么多些并不懈的朋友们,从不饱息的勃勃们 发来源标准超高的问题。随着各位非信的朋友,我 们也很深楚某个无证前他

●應射國家前把我的惡見母孔 7、復高兴 作为 个 《电放》的读者,看了很多小编句评许多多的妙珠语 言、不禁+分钦佩小编句的专业的游戏见辨,又愿取 自己在这些知识方确不足 所以我郑重向各位小编学 3、观观客源放线管 批行另一个大一新生,则时 自己又是正在学习高效或曲形,也知道能并就的用 推过程 知愿性一个证据和政家高值的消况,就可 行出。其较重核,按的简纯。不分级合业所心业社上 开发地针到由 则最头貌的话。全家那些优华区中 个不据图的图形,正是到为这样,既以我间人来写 到满发成的新取取高意见,我相信,由 会验证和FF3以照旧。接令金

新维出的FFT以原因D 标令金 特文托的优秀排化、选样 让中国语成产业有需求 分的启成 (3种长音 用天管)

5、本期"湘末烤场" 條位鏡鏡的回答你最清意?

□七曜 □北斗 □猴子 □風林 □幾勝 给全体小编出道题呢? 我们将选择其作为下期烤场的主题,并有礼品相送·

2

6、给阅家的留言请写在下面,地方不够请用伯纸



填写物品卡,就有机会得到"PS原装限定万花筒"。中华 名单请参考下期本栏目第四页。



9、你希望厂商什么时候推出下一代主机、理由是

作带得以后网络下折, 能不能代替带舟媒体?

你拥有的主机中,哪台"出路車"景高? 用来玩響歌游戏量多?

你觉得压败游戏旅被称为游戏史上的里程碑,为什么?

東击收蔵DVD

您想在游戏天下事和小沛即点什么?

镰写出太期您最不喜欢的栏目,并说明理由

你认为现有的栏目还有哪些不足,请写下您的建议

写下您想在《网家点播台》中点播的内容呢

点播台留官、向您最重要的人送出祝福吧

你最快或最慢玩穿的游戏是



效、玩了100多个小时 、湖北武汉柱子》 所以你很难想象本

怒DO直锁马大师, 每 天抱着电视剧N多小 时的场面,那可是每 天都要做的事情。大

生、管果交待始DO7、我们祝福大师。 ● (粉条机器) (快)大事了: 酰苯子: (骨头 先生》至今未通关 还在努力中 ·····感受, 这TM才是

真的在玩儿游戏(其实是没时间) (北京朝阳 杜江/外号 菠萝)

其实作为一款射击为主动作为辐的游戏、《战争机 器)的流程算是相当长了,在以前你很难想像会有厂商 把类似《魂斗罗》的游戏总长度做到五六个小时、并且 有这么复杂的剧情,这也都是拜次世代所赐。玩家在 体验激致的过程中不互单单系进打打杀杀。更有了解 故事、直的成为主角的需求、再加上主机性能已经可 以满足大魄力视效表现,因此才有了我们现在看到的 〈战争机器〉。毫无疑问, (战争机器)就是这一代 玩家的〈瑰斗罗〉,虽然两者有着太多的不同,但在精 神诉求方面却又着太多的相似。(骨头先生)方面,本 胖觉得难度还好,除了飞跃大数堂上有点变态外,其 他都是微操作的事,只要真切把握住了操作的精准与 1566、讨关还是比较顺利的。本胜是五个小时左右打 穿的。 个下午。相信有不少达人比我这个速度快多 了。另外,溜冰那里很强大,本作操作之细腻手感之 绝约在这关达到了烦止。

● (战神》,游戏很好很强大,就是流程太短

(黑龙江大庆 肖程释/外号 小城市) 不知道你说的是几代,家用机的两代本胖觉得流 珲不短, 堂机版献短了些, 不够过瘾。

●最快玩穿的是《MHP2G》大概 星期,《恋魔猎 人》4m时、《GTA SA》一个月

"怪物猎人"这样的游戏。一个人玩打穿实在没

什么意义,时间会很快。〈恶魔猎人〉如果是第一次 玩, 四个小时算相当快了····· ●我很快玩穿的游戏是PSP版的《战神》,哥们儿我

可是"排灯夜战"玩穿下来也用了一个晚上、都瘦了 好几斤呢 (重庆冷坪 象马) 莫非熬夜打游戏还是减肥良方? 可惜本胖白天要

上班, 不然一定要天天晚上不睡, 白天不起…… ●操件的是双数发:几代记不清了)。发现把键一块 按就可以脱一关, 大约十几秒就打翻了

(陕西西安 严雨器 外号 胡子)



京林:七國馬攻略等景景陶醉。 **姜藤市县在成田路南、尤其是无观亮游戏、他来了、游戏就惨了**…

COOL!

是什么让你决定购买PS3或360.或Wii9

少、张谯者是否感到失望?

●1. PS3外型时尚, 机能 磁士 前途平田 (電点 们,别勾心斗角了,快先发展吧);2、PS3网络公益

性端, 除网络不如XB_A外其他都好(免费的DEMO。 预告:):3、蓝光、戈啥说的:(吉林班吉 酷超) 传解本届E3将公开无蓝光影片播放功能的简化版

PS3、价格下降· 传闻而言、希望不要成真。 ●1、XBOX360价格实惠; 2、出于对微软主机的尝 试心理: 3、手柄感觉较好, 可玩盗贩游戏 (辽宁 费口 马蹄 外号 查的没有 …)

双65目前报价已经跌到1850元,的确是超实惠了。 ●1、PS3上的 (FF13)、 (GT5)、 (战株3)和希 型很的小的《MHP4》; 2、PS3是机能最强的, 3、 我支持SONY,但决不给小日本支绍 (龙涛) 现在越来越多的游戏通过网络提供下载的方式来

锑值, of 惜国内的网漆实在是垃圾, 下载 个上G的 游戏要花不少时间和电费、实在不如买盘来得实在。 ●1、(Mano)系列,主要就是(银河)、(赛车) 和《北京康运》 我坚信它们在Wh上有出色表现。 2、Wi-Fi和购物预道,有了它,Wir就是一台完善的娱 乐系统: 3、破解 ···· · Wii 破解的學, 之后又有众多自 (北京海淀 李天/外号 草莓) **翻软件、很吸引人。** ●1、PS3 为了拉SONY-把雨买一台! 2、360· 为了体验"红面买一台13、Wii: 为了玩标新立异的 游戏而买一台。(新疆乌鲁木齐 张智业 外号 大猫) 本来全机种制器饭不应该参与本次讨论,不过看在 大家老朋友的面子上就加入到这次的话题中来吧··但 让本胖不解的是买360的理由、新型的360三红现象渐

●1、买PS3支持索尼墨高清的次世代主机; 2、不买360 "三红"太婚人了。最近双65NM的也出现了问题, 3、

Wii就太无视、太幼稚子、大作太少、(天津张扩) 看来PS3是你唯一的选择,就是要多花些银子来

支持正版了。

●1、技术含量,硬件过关(PS3) 主机高资源亮:; 2、有一部分的大作和经典媒作做后盾; 3、独特的游 对操作模式从而打破点往的操作(Wil)。

(北京朝阳 徐術/外号 狂仔) 前一后没搞明白你要支持那一台,莫非是两台

都买了?

●1、成为支持索饭的软饭是无奈的。PS3价格高只能 亚正烯、大学周围着燃收购: 2,360的价格相对常尼 来说比较低,而且又有盗版可玩。对于没有经济收入 的我是适合的。3、里面出的好游戏也是买的主要原因 (... 东 朱易岭 外号 应该会有的)

怪物猎人次世代高清版近几年是没什么戏了,你 看〈失落星球2〉的团队模式,整个 个现代武装版 HMR

COOL

日本游戏业该怎样才能走出困境, 你的看法是

- 不感带 £ 李密药的故书 世界下大部 分玩家对前物证不正二全35点 标接业的 (1) 在基明 昌星 外是 18 千 信偏有人对这类东西爱得死去活来。 这本来就是个多元的世界, 个新类型
- 产品的出现总是因为有这样的需求吧。 ●多學可小島吧,将游戏做的有内围
- 占、BPG太智了、也没作新 ,上海南 L 贝各杰 外号 位美 小為其实做得也得累啊… 日前

KOANM 包是希望将MGS系列变成"短 他"系列即、估计今后会以更快的速度 增州和关照88作品。

- ●粉套RPRID 体系统数于当由 交通 龄了任天堂,现在日本游戏就剩
- RPG能卖点钱了, 你还让他们放弃 ●報支担中は加速日本作用と一て 2007 81044
- 真想知道你的办法是ft么 ●學、IDI 美压格的数是条利性RP。
- , who was all as up for the first 日本游戏公司權仿改美风格制作游 戏能做得过欧美公司吗?

- ●日本的疫疫於不至 提图为东西方的型 化差点, 这是源于 安敦节 "自己革、西 福田国际权,可老师为文文组织的中 国、韩国等市が世景不った
 - 这办法"得
- ●我认为日本特别与10人公人国统是区 如是白改革在新以及所 商 · 网络 我可以好 化自治中心 化 物性 皇前代 名而且亦亦有 (#1)他P.小等。 "出什么

対表を改るから Rap 要不怎么现在特别流行"毒瘤"这 日本厂商专有的荣誉称号呢

- ●日本作业の存基本(可有用PGMS等
- 华、郑俊华,九人一年《中国代表》 PEPSO, B LOFF HOLE TO T.W. tank T . W. T. .

{甘肃兰州 剧铜,外号 方知士 日本的FPS游戏也不是没做过。但 在里面实在是感受不到任何的乐趣

就像最近的(鬼刃),大老美如果要做 日本风格的游戏、吓死人。





遊美谈,但目前日本娱乐消费市场的确有这样的问题存在。出生率解版让未来的消费为 所以日本游戏目前当务之無应该是尽快打入海外市编直利才能生存。



COOL

家来信浓缩版

on 1807 h pass s ee THE PARTY OF THE P 2A 1 h28 6, 5 4 6 16 於文·謝朝奇 (4) (4) (4) (4) 頭で 希は自己可 まとかりロッス 金田道-19 442 July 多图 16 有 場色 攻片 「投き つかが好」、主義

加油吧,所有小编都在为你们祝福。另外, 本胖其实已经不胖了。之所以还在号用"本胖" 这 叫法,是希望时时提醒自己注意身体健康, 希望各位同学在为考试各战的时候也要多注意 身体的调养和休息。

●我是一名PSP300 。 元素、 1... 在 - 负在等 发管A 技术注题像 1999 中节节 e MD 被山、MD3 有下汽车上下、引 这样 PSP1000, 200 17 # 5 4 743,00 好交级報 要是个多有也一个DSP 严美等中

中部条下作在 · 本 下以行人保证价让

如今让广大研察提心吊胆的3000碳解一赛 户经业地落定。至于接下来的4000、未来半个月 就会有答案,本胖觉得各位根本无须理会,当下 PSP-3000才是主力机型,即使4000年底推出, 破解仍日需要很长一段时间,还是没的玩。新主 机这在两年在那会拉出新出原,就不要太过在第 7、很多也是广衛的烟幕弹, 用来忽悠对手的。 我们只要选择对不选贵的就成了。

户58度了好名, 跨全线缝器力, 回家也, 样。

或360.或Wii?(接上声)

- ●1、XBOX360煮便宜; 2、游戏种类多 3、价格优势,即便像Live也完全可以购买 ARCADE版,也比全Z便测
- **新**企名的日、美式RPG游戏;



电影改编的游戏赛师 向扩翻 植相前50时间回样相提执:1基而出 编的(守望者:, 1, 5年的 铜铁 侠》,再想想以前的(X-MEN)。 戏,哪一个不是把人恶心得够呛, 所以 (X-MEN前传之金刚狼)的 游戏场下市本来也并没有订而宴报 表多大的助待。 石 计 审审 无绝对



(金剛狼) 教在这样一个平次自几乎在点之! 4 3 切 塩と1つ 1 人・要説

下, 比较起同期上映的电影率, 这欠游戏的蹇熙恒多嘉昌 婚期全 电影110分 知的希腊的情况法去搜记全国特伦安会共区、而高兴业可以做个知道很多 游戏物 在电影版的架构上增加了大量围绕坚根命运前前后后的情节 前穿在电影或后还可 以通过游戏来好好的补充一下。很多红水在拿到新戏之后不由作发出了真心的赞叹 一方面是游戏在设计上参考了很多的条件性品、例如「热神」、并且很巧 奶的融合到了本作中 另 方面 原情节奏转型引非常之劳,而巨胜情况得适中。 可以 委员文生和中元性的朋友问题厂够对方上的基层 全剧的 在动作网络



前设计上也得明朝, 严级内容很 丰富 证》结着并及创进程逐渐 举得更多的构数并有足够数量的 数人供价度 4、 容特无比 草 全向级 支款游戏的确是 5月份游戏以举中扩展强告。 (4错过 另外、建以卦家优先体 给久世代版、E360和PS3版。 其 t of E An和PSP版, 其他版

游戏采用动作情报 完全再现体,也克曼的传输表 本尺不打也罢。

大家发现什么有意思的游戏了吗? 这般时间游戏机 正常的演奏期 建微本奶糖无游戏可以向大家推荐



THIS IS THE SITH ZONE 这里是游戏的禁地

你也一定有希望推出缠篇的游戏吧,最近日本媒体搞了这样一个调查,编者 **受得有兴趣** 食出來与士寮共享探讨。

近期家用机平台是动作游戏的天下 半过气PS2则被少女游戏大量侵袭



通缉令 这部在去年大红大紫的 动作片构任还有很多朋友信: 新北 而 游戏协作推工相位区益纳四世 定设有 错过 并公这款的战区委队到底怎么样 呢: 始终 : 法本产目的游戏 · 般也都是 NOT THE MED MED IN 放在统大联动型外车 支援上原 in in 的价值手提有的 其具对于360元本。无 14是部分。基即市就为压的朋友来说。这 が並み F は 1 当 1 当 百 紅 春 1 論 的 必要的 本 为这款游戏的成就上分好事。并且流程 假铅、技术上内主个、G1的 G1 打G

金、再排 由最高难用、成款也就拿得 七七 游戏在车辆上初大体验证图 有些领喜的 但肠着游戏的进行、单调 和多味效益、纸,的理价量, 则有者, 加雷 总是在伪装重要的举动,而目系统设定 使游戏新鲜感很容易胜过去, 相当缺乏新 资 尽管如此,由于本身流程并不长

遍 1 ※ 中不主感到疲惫,如果你的时间 充裕而且对成解的获取欲望比较强烈的 的过一遍,也不错。有时候 \$ 什么压力 的动作游戏还是推难得的



体质决定能力的时代

瞬间放慢时间 • 游戏没有特点恐怕就是本作的特

点,本作实在是太普通了 普通傳輸 所以值得指署



奶糖人的传言板



由于家用机的淡柔期还没有过去。 因此本期的"禁地"中推荐的游戏在上期 杂 5 中也有所介绍了,下面这款同样是我 们已经做过评论的——(死亡微笑)。作 为街机移植的STG, (死亡微笑)新加入 的模式和新藥療还是没有让玩家失望。而 且支持。VE协同作战确是 大乐事。编 者对于这款游戏的结尾曲相当的欣赏。

新射去游戏的结局都是草草收场。而 (死亡微笑) 加在剧情上将游戏制作得 更加饱湿, 玩家不仅仅在流程中有多条

路标法器。而且也可以通过多结局设计 体验到人物的命运并敬。从这款游戏中 你确实可以感受到STG这个古老的游戏类 型正在做出着进化和改变、原本我们只 是纬技键即可的游戏方式, 砂在 6. 变得 越加丰富, 研家可以从这个简单的类型 中层改到更多的游戏带茶, 也不生为 **竹美事。目前日式最强射击游戏正在陆** 维登陆XROX360、喜欢文类游戏的朋友 不妨多留意吧, 近期本栏目也会给大家

华美的想哭 射击饭必须练习的



文世代主礼帮助STG采取、进作。

热盼的游戏续篇是?日最新调查出炉 是接下来厂商们重点考虑的开发对

介绍--妆经典射去游戏。

玩家期待的游戏续作

排序	游戏名称	第一作上市时间及平台	推序	游戏名称	第一作上市时间及平台
1	獲れ大心を知	998 9 27/55	(Parcy P	480 s Me .
2	5 5 5 50	995	17	유통. 10 원의	1992 1 28/SFC
3	大排系列	2006 4 20/PS2	18	454 1	*058 1 24/P\$3
	GOTCHA FORCE	2003 11 27/GC	19	私のモン学の事件	1998 7 30/PS
5	别度被印	998.2 11/PS		EVERYORS TES	997 78%8
6	大竹台 白田司	1993 4 3/SFC	21	學學世界	2007 7 27/05
7	為京人DASH 展列	1997 12 8/PS		B 20.0	200 m. 8.PS2
8	奥伽战の 系列	1993 3 12/SFC	23	越过晚的尸体	1999 6 17/PS
9	地球防卫军系列	2003 6 26/PS2	24	飞发系列	1995 3 10/SS
10	九岁风水传	1997 2 28/PS	25	鯨瘊 系列	2003 12 5/GC
11	思進 系列	2005 11 10/PS2	28	1 76	1001 PK X (60
12	恶魔之珠	2009 2 5/PS3	27	次等的皮硬膏	2007 2 6/xBOX360
13	洛克AX 系列	1993.12 17/SFC	28	41/P+ 8 /	996 12 20.PS
1.2	1 5 4 4	1994 1 5	29		2005 6 30/PS2
15	ZOE系列	2001 3 1/PS2		街头涂鸦 泉列	2000 6 29/Dr

为什么这些游戏让人怀念并一直无法忘记?

这次被玩家师说出的游戏可以说都是意质超过的作品, 当为什么这些游戏识识 没有公布新作而让玩家久久期待并发出"请尽快发表新作"的呼声呢?



尽管这些游戏都有着不错的口碑。但这些口 確仅仅局限于玩會甚至是专业玩會之间。例如排 名第十位的PS阜期AVG(九龙风水传),基本 上是很小众的作品了,但其胜在剧本扎实。确实 让人过目难忘,可惜销量上实在不争脸。至今已 经十 年过去, 尽管玩字还记得这款游戏, 但 广商也早鲜不识得还有这么个产品了。并且当时



1 提拿出 开发者何在都是个心题。但要让这些游戏考虑 推出缔体 基本上是个不可能与成的行务了 男 方面 像这类经历长期才能跨增的作品。 超要排出新作 复成功自可能性也是非常低 6. 方面器压率根可能户经不再压器以, 甚至可能不均加PSを主札, 男一方面都玩家 根本了9.0首前作进的是什么,只能当作新作来

班 这样 中、南北天,工开发 是销售的风险都是十分巨大的。这样的开发项目对 于经济价机之下开发费用减缩的厂商来说、更是不可能去进行的任务。因此像这样时 m 設度。 J 人的游戏来说, 但 J 一商进行禁作的开发

也只像是小部分核、社会的美好原谅, 认真不动 这些有着好口碑的作品。大部分都没有取得 100000 F 6/141 T4 大神), (GOTCHA FORCE 越过俺的尸体》 中十全县 等于 不足如此 仅仅吸引线...



减少的情况下,这些在核心玩震心目中一直保 有地位的游戏尽管时时被提及, 但差真的推出 新作, 销量也依日是没有保障的。而像(异度 装甲)、《ZOE》、(狂野历险)等作品,在 待量;尽管称不上大红大军, 化多生还有些保险, 而且也不全被广商标准的、被开发燃作光谱设计 其中 201 所自息前期 再被引岛组开发成 员提及,可见部分游戏的项目的确己经确。 但 何时才能见至 战场的支体, 恐怕还是被正马目才 能见到了。



Dragon HotLine

八百里加急, 龙哥救命, 从03年起一直看 鬼飲, 转眼也六年了, 期间经历了好几次 **申**数的改版和人事变动,不管怎么样,一 直支持电软! 这么多年了, 终于有机会求 教龙哥,其实我真的觉得更像河马……下面是具 体的问题: 我的PSP最近出了点问题(两年半前实 的,1000型),因为不小心被我摔了几下。现在经 常死机, 有时开机就死, 有时开机电源灯亮着但屏 幕没反应。有时又能用,看电影听音乐时也会死, 面面由音下堂, 但按键于反应, 玩游戏也是, 玩着 玩着就死了, 声音有, 但按键没反应。请问英俊潇洒 玉树凌风风流倜傥无所不能无所不知的龙哥大人: 我的小P还有效么。修理大概要花名少大洋?非常 感谢哈、因为3000没破。2000破解的全新机非常 心而目价格太贵, 所以希望发哥大人千万帮忙, 小 弟盛激不尽,要是您无视小弟……我、我、我以后 一次只买一本电软 (笑) (hyzengma) 从你来信中所描述的情况来看大致

外以水16中7個型201億八小每人以 有两两年可能 有可能是非該何问题,这个确实是去修 一下不行。还有,加票等修访高势行会。 快,现在对应1000型的配件已经不是特别的好效 了。波布人分钟应该还是处主板的印题的穿柱是 次,因为有款的情况,这个不是较上红的题的可能赶量 软的。主称修理最大概在300元左右,如果你去修 的时候要价比这个贵,那就不如换台新机得了。还 有,那个,我具不是打马

发来,好久與実择场管下,小樂或次有會而來,请數下老哥,PSP值得夠入正版的
UVO「經濟的游戏」能推等几个等。另外 这些王城療被的IMM的位大概是参少?
这老五城療被的IMM的位大概是参少?
我已入手了「MHP2G」、(WE2009)。分别以
250元、260元成交,绘价位合理则,近期信仰(学
572星Domo版》,中南湖市,那么8593000碳排动 前消息吗?有人排泄DA是SCNY的托儿、你怎么看? 经有PSP上的《校选物语》(最新)领域增强质差 处有PSP上的《校选物语》(最新)领域增强质差 及一级发光等。(大概)(表示)(发展,则是恢复 上北作品,不过PSS上的感觉好复杂30过了头,当前 发展,以还有"宝"(操作家(发展,次年等)仪定

答的多也。又见推荐上级购买的。则。 这真不好回答,买正顾一般实讲要必是 单纯冲着自己得效的游戏发信,要必是 单处集用。工资情况不同的都是有象吧。 我没法直接向你排荐买啥高欢。更然形字上的好游 戏其实此个篇太客吧。至于价格。全新大作 般是 在300多点。依而多玄家师宗说不错明。会新工 版? MHP2G定250全新的话还是挺不错的。所谓 《参划之歷Demo派》的源课是这个情况,先后今 年分月底有图为原在了本作的特殊的P2个然始读

了,因为一般系统崩溃是破解PSP的第 步。于是, 某黑客研究了 下,发现这个溢出跟Gripshift的溢 出漏洞(就是导致SONY要让PSP升级到503系统 来修正的那个漏洞〕不太一样,他自己一个人解决 不了。于是该玩家试图于DA的论坛上寻求友人帮 忙,这个游戏的bug很有价值,因为是demo版的, 不用去买个UMD回来试。不过呢,最新发布的PSP 破解系统不是利用的这个试玩版的漏洞, 而是5 03 的TIFF图片漏洞。该漏洞是由davee发现的,这两 天刚发布了一个名为 "CHICKENHEN" 的碳解软 件,该软件目前能够让你在5.03固件下运行一些自 别软件,但还不能直接运行ISO, CSO这类文件。但 不管怎样、似乎离完全破解已经越来越近了。关于 "DA是SONY的托儿"这个话题,似乎放在"电玩 阴谋论"这个栏自里讨论比较好(等)。PSP最新 的牧场个人觉得素质一般。最后,也祝你身体健康,还 有, 俺不宅··

龙哥: 你好! 这次我还有几个关于游戏版 本的问题。1、上次问的游戏已有几款入 平了,其中《战争机器》背面的右下角有 一个方框、写着"不得单独销售"这几个 字, 我买的是港版的非廉价版, 才一百多元, 是全 新的,上边那几个字怎么回事?这张游戏是不是从 同捆版中拆出来的? 2、《Ninia Blade》各个版本 的封面是不是不一样? 3、《恶雁猎人4》我还没买, 因为我在海宝上看到所谓的港版右下角都有"M", 而日倉上没有一点中文、景不是《恶魔猎人4》没 有真正意义上的港版呢? 同样的问题还有《失落的 星球》和《生化5》。4、美版的《战争机器》1和 2有中文吗? 《高达无双》港版封面有什么特征? 右下角带个"箭"字的是什么版本? 《光环3》的 普通版有中文语音四? 《生化5》 限定版中有塑料 盒吗? 如果有和普通版的是否一样? (我的问题全 都是xbox360的) 5. 有几个小问题: 《Eves on me》 原唱是谁? 在东京有哪些著名的游戏公司? 如果想 从事游戏行业, 需要学什么专业呢? 最后给您拜个 早年(虽然还有9个多月)。 (河南南阳 刘佳霖)

1、如你終年、所謂"不得单途情售" 就是雪的的游戏店从以前"战争阳级"。 就是雪的的游戏店从以前"战争阳级"。 他看某些指出来卖的车西,国此价格才会 使宜,不过游戏内容力面和工等陷害的元 企为有区别。2、4少许区别。这游戏有中文旅、 你可以直接求中文版、不过个人以为这游戏集员 般、买正版的话没始必要。3、就是这样、所谓 "看饭"并不够味着这一定会中文化、许多海域杂页 或也都外看进行汉化。而是直接照接的英文是是日 交。4、(战岭和图》 1和区路村中发。汉化陈墨俊 高。(高达无双)海板好面与旧版基本相同、"ガン 少人无欢"的UGOP特在方侧前下一点。有"省"字 的比较少是,战器高级的密思,一般在时间发音 同個版价管尺下完全普度的窗帘片以水区别。《北 33、31、只要是被放弃中文等。全 化比密度论成



1 游戏包装背面有"不得单独销售"字样的就是从套装中 纸出来条约。

最近在游戏厅内玩《大神》,在没有专人 推导且无攻略的情况下, 问题很快便出现 了, 所以要请教下龙哥: 1、八犬士另外 三个应如何找? (即村外)2、真津义镜 的日文介绍中文是什么呢? 附带另外几个问题: 3、《355 special》中吕布应如何出现,可以打出 无双方天戟吗? 4、《战神2》中除斯巴达幽灵、神 和战神外, 其它服装应如何出现, 是什么样子的? 多谢龙哥了。说到我心目中的"神作",当然就是 "袖谷萃树"的《DMC》和《大袖》啦,因为我大 部分的游戏都是在游戏厅玩的。所以对于这些易上 手且难度不大的游戏十分有爱, 虽然这样说会被别 人鄙视、但我玩游戏的时间长短直接与我的钞票相 关,所以我很喜欢。除了钞票外, 制情和画面当然 也是一大因素, 但各位小编说得已经够多了, 我就 不罗嗦了。 (山西长话 郝棋鹏)

 叶草。进大竹筒后遇见哭泣的麻雀、当竹子闪光的 瞬间, 劈开即可找到义狗。继续往下 个红图处, 打败小妖可以灌满泉水、回神木村的方向路遇泉之 女并发生民情、跟脑鹿子同去找被含在大鱼嘴里 的,) 狗椒太陽 --- 仁狗。 同補太村拉剪卜得到牌 子,与忠狗对话,画月亮进入夜晚与之战斗并胜 出后得到最后一块玉。2、"真经津镖"是大神的 初始蘋条、抒木花之佐久夜姬给予的神镜。寄宿 有神力,能防御敌人的攻击。3、吕布的出现条件 是将曹操、刘备、孙坚和绍维的无双模式破关,有。 4、GOD OF WAR(鱼装),通关一次, HYDRA ARMOR(九头蛇袋), 通关一次 DRAK ODYSSEY (暗黑舆德卷), GOD难度通关一次 ATHENA (雅典娜), TITAN难度通关一次 HERCULES 海格里斯), TITAN难度通关一次 GENERA、KRATOS、奎托斯将军1、收集20颗巨 A之眼、GOD ARMOR、战神装)、CHALLENGE OF THE T TANS获得GOD评价。理解你的苦衷,在 游戏厅玩尤其能体会到"时间就是金钱"这句真理。 谁也不会那视你。

填绑切差等了。放过了吃时期,然外-1期 结不放过。这国的问题是关于《恶魔峡 皮越的稀障》的:1、夏落時的像女三件 多少血?3、聚等的跨巢还那以为一样。2、利希特的记忆一共有 新12点"是什么意思。6、《成理》的隐藏或取有 能之?可以使用的人物是谁?据说可以用风未转, 还有拉尔朱字 6。BADENDING后登出版什么?地题 为什么总机不到100%(定:现其根据的版的。

1、 博女徳 "ツスターロー" 位置在 不應環域 26,211、 博女館 "ツスターフード" 位置在恋魔域 447,111、 博女館 "ツスターフー工" 位置在態環域 146,103。 2、 "本年の多卦 (*) 。 15000点。 遠家校 146,103。 "韓集 (ハチのす)" 是打成で予敬人 "ビーハイブ" 戶 提供計算等的,不过等線的排落几率非常低 于實 提升中最大值的东京不是这么等易被逐渐的。4、这海坡面的时间的成年代的CS研予设置的系统时间,也那游戏里的12点等于你NDS系统时间的10点。 这个好像是少主任务 "转之指针" 需要用到,12点类就解皮的运送能量到这生角的概要



*用模拟器炉度验的te、需要更改电脑多迹。 B 丁丁,

法 时间停止"。另外,在中午12卢或半夜12点去一想大神处足点即见着人处。飞到商店的道具缠 法符,不论在哪个房间或者哪吒巴都可以立即将 怀传送回奏人处。而且仍钱假低。5、先打出完美结局、数是券死DRAC以上的结局后,重新开一个

等存售,有"SISTERS"(即變血鬼頭絲模士)、 "RICHITER"两个模式。另外,还有"OLD AXE ARMON"模式,这是美杂NO.122程管1000个百 得的。6、BAD ENDING交触特殊的东东。地图没 经100年的原因比较安东不存款。此从你的由上还 短期来看,没能100%也是正常的一对了,模拟 温的话,不能调整归近的系统时间,可以调当绘电 物的系统时间或实现。

1、(含金装备OPS)在医院之后去电台技 过返生、但明定之前的专文体的任务中,记得 以前电 乾燥的 废稿 经市中 皮膚 屋里廊后上方, 施上不但没有参称也,连文件也没,只 有K 47的子师,第二次连精子说没有。 2、这两战开启险股人动的所被如何输入 3、PSP似乎无法婚姻

龙哥: 1、在《新鬼武者》中,第一次用 預时,路上会碰上一个密码锁,怎么解? 为什么? 2、龙哥在FC上有没有玩过一款 RPC网锁《重美机長》,在以后的主机上 还有没有缝作?

首先,感谢龙哥上坎松的上镜明念。 响的 向随电视型于,眼神的暗喻……上次的 信只被置了部分,这次相操电拐,争取中的 "上院",而是正义,请教几个问题:1、那个"城市安治程务节"是什么原,是其代政政中的 份文件, 段视频压是 一个游戏? 2、电机收缩中的5F4最适店头套的最后一场中豪鬼炸青着个鬼烧饭的螃螺结路? 3、FF13、FFA13、

FF13VEFRUSTHYATPINP、作为新生代托案这 特鬼子的脑效式命名法令人假无原则 最后五二 寿功节校定司赐收据的自然服 教致数学并能。 还有两个问题,是遗军数兆以北实打击力要数尖 合了,废定在金加新阳间、二是SPS游戏(接近的 鲁鲁修、温实许色彩)有以之版「吗?OK、就这么 多了,写在一四由土至是为了节的时间,心思可及少 花。最后许两个原图:是ED应的情价比定快被动 白菜,且PSP2平出早级啊。机会作物模形;势动 才势动神技术是

1、CAPCOM在2001年发生的 化危机 代导组罗尼卡 完全版) 时制作 / 任息机 代导组罗尼卡 完全版) 时制作 / 张名为《威斯克报告书》的DV均特录, 其中交待 / 逐版成为什么各 注键事件中 应该完全即再度 复活。还有不少之前无法解开的 谜题,杨可以在这里找到答案。就在2002年、任息机 重制版在NOC上发售之时,《威斯英格告书》),也会化为事能上现后京 废而等。汉次安第二份)



指告书共分五个部分,详细的说明了安布置效的历史情景,还有最引人注目的"女性实验馆"为代程的。 安性实验馆"为报报告。 第灰系列作品的作品公驻对是收藏的增品。 2. 即任是原籍版、 明显上面写起, 2. 即任是原籍版、 明显上面, 2. 即在是原籍版、 1. 即任成 是一个, 2. 即在是原籍版。 1. 即在是一个, 2. 即在是原籍版。 1. 是一个, 2. 即在是原籍版。 1. 是一个, 2. 是一个, 3. 是一个, 3. 是一个, 2. 是一个, 3. 是一个, 4. 是一个, 3. 是一个, 4. 是一个, 4. 是一个, 4. 是一个,

消息,这是个好游戏。 (叛逆的鲁鲁修 遗失的色

彩》这游戏素质不怎么样,也无汉化成发布。

倒」这都领车马月恰信息了。另,都 签不多已经停产了,现在卖板正准备降 价度销用房屋后,把吧。超剩日8易是 解决,你就放心实吧,还便赶上最后一揆。反正 上面的大作造地,你要是不胜一时髦一的话传传 是当都够九上队了。就是估计之后PS2资水干人 好买了,加度之程的话可以考验用上整约区下个 刻景机自己剩的组合。热致的话,有问题可以直 接写信山来或是发电子邮件手电数的官户电子邮 信(信号Vgare cn)。



大概十多年前,就有人提出"电子游戏是第九艺术"这个观点。有一句话是这么说的 "艺术、是人 们为了更好地满足自己对主观缺憾的影響家和情感 器官的有为需求而创造出的一种文化现象。艺术、是



人制在日常生 古中进行娱乐游戏的一种特殊方式,又 是人们进行情感交流的 种重要丰段,属于娱乐游戏 文化的龟畴。"虽然不是艺术确切的定义 但也可见 特游戏戏为"第几人艺术"并不过分。

如今,电影与游戏这两种艺术形式结合的越来越 寮密,将游戏改编成电影或是将电影改编成游戏都早 已是人们司空见惯之事。客观来讲,这两种改编之间 还是有着,定区别的,虽然两者都需要以较高的人气 为基础且解带雕领前置的有些化目的, 不红格高欢欢 纳版电影亦陈上更多的是他那些九分另外,每形式的艺 才未改达。而总者要多的例可例往往表现为经籍电影的 人气想更多扬一把。这位是为什么高欢风解电影头版 的所子也大多型因为特演的力等被发展到所是解 不够逐渐, 而电影改编成游戏员解有任件例呢 经疑因为名类少户商展至广大上在女士能。

每年的量期档据是好菜坞大片重磅上跌的

相信他人都外民家也即将喜欢欢赏精 那的外系场人片。 施下来的几个月中就当 不少些对值得我们期待的什么同时上晚,再 它们的岛戏版也会同时增出。 本期命 急致 (1特 多为朱家堡里" / 今夏斯内级较高 同时 会有游戏旅推出的电影人作, 心便大家 对它们能有更复数的"美" 当然 ,并 力反象,在看过地影之后并 并游戏

戶 X战警前传:金刚狼

片名 X-Men Origins. Wolverine 上東日本 5月1日 · 休· 杰克曼、星头· 推荐伯、林思· 利林斯、瑞斯· 雷爾里、泰斯· 米里 异連 加文·胡德 泰型 科幻片 MA公司 二十世紀福克斯公司

本片是《X战事》系列的外传,重 点讲述了"会别狼"这个人物的来龙去 ◆開發 太名罗福、出生于19世 纪中叶加拿大的一个富裕家庭。他在了 知惯的情况下差距了自己的生身父亲 之后离家出走。他参加过南北战争 战 就战 和"划齿虎"编束特 5 施營伯) 廣長同父异母的兄弟 但 干索不同灌不会 最终成为不非威克 ★人 中裏市株家 (長尼・体監報) 水灰的第三个重要人物 他的儿子



除了大家熟悉的"X战警" 现供、X款报》以外、本片里还增添 * Mar () 男 柯林斯) ◆剛狼的愛人 具有证 腦和控制做人實识的能力 ※果・常送者) 場有器人的力量 制力 速度及自转的会能力 精通各种 录器 海长草赤米

并加以引擎 事字整理 細套機制空間機

(単文・計学) 不怕打 甲酚的脂肪细织能反馈 尼克·草納汉) 拥有操纵。

X战警系列由于其有事 副此在包括我国在内的* 界范围内都有较多的粉丝。 介绍主角金刚独身世的同时

XX战警的朋友们还是非常值得去电影

游戏版的《X战器前传金刚狼》由 Reven Software研发, Activision发行, 5 家在游戏中将可体验到金铜骑充满护 · 痛苦的经历,包括他如何追离了。 堂馨 (Weepon X) 改造計画、选至 测的从林等过程。游戏将再现电影中的 经票片段 据秘会则输不为人知的神秘 过去以及阻绕他所属开的一系列患的 情仇。游戏本身特以动作冒险的形式原 逼真还原游戏中爱场角色们的外貌 及佛们的动作 包括金剛独充滿野性 約力量 李家能力 与强而有力的爪子 事 本作分为實際和股和維和獎 商業

图 但据包含了不少电影中的精影剧情 30高 道敦已经发售

無来讲 这类作品的游戏版大多 是以电影医为基础进行改编制作。 本作却有所区别:本作游戏版制作人 版才是电影版的本源: 也就是说电影 医约则太是根据这款游戏腹进行搜写

的。而并非通常人们所认为的游戏版改 Dan Vondrak回忆说,这款游戏确实 學在电影版集备之前就开始准备了。就 出炉。他看到电影版剧本时才发现,局 然卑影版有不少内容和游戏版管同。当 然片言不会出面录认这个事实。也因为 如此 游戏版的《X战器、会钢箱》几 手副精和电影维修。但像能有约40%的 **家居内容,但这些时间与港湾东**尔阿的



Mar Trek 上映日期(5月8日(普通影院与IMA) 主義。克里斯・藩、艾里克・巴納、安頓・叶尔金、佐伊・萨尔达舞、 昆田、約翰・周、西蒙・佩格、卡尔・乌斯、莱昂纳维・尼莫伊、本・克劳斯 液诺娜・動植、布鲁斯・格林伍篠、萘勒・保暖

导演: J·J·艾布拉姆斯 类型: 科约片 出品公司: 源拉蒙公司

Nero"(世章字·巴纳)的罗惠 人领导 身背實价国情的份据人间到 生制必要其伦人最大的复数 鼻腔鞘 政府澳力不算——曹操斯·查古福· "尖耳朵" 史波克 (莱昂纳德·尼莫伊) 得知了这一清章 也回到了过去以保护自己的好朋友詹姆 新·雅克, 不过那时程克 (克里斯·潘) 还只是屋侧学院的一名学生, 在这里年 经时的史证室 (扎克瑞·昆枥) 与年来 千号的们业局保护犯套提斯, ** 未来的資惠組长的安全。以前 是無難邦和長期的历史被改写 化片路震现 企业号 显示的形面



|長如何相遇并要集制一起的。||火中有: 量的特殊场面后细腻的人物及人物关系的 测画(这可是艾布拉姆斯的强模)。 多铁杆粉丝看过影片后警该片是《星际 **等行》系列申影中最好的一部。也是多** 作水平最高 最大气的一部。

《星际旅行D-A-C》由深拉蒙公司 电影新作《墨际迷戲》改编、电影点 的《展际体制》辞语1.5亿美元。改编

自1973年美国动画剧集。在游戏 版的《星际旅行D-A-C》中 機,展开Sterfleet与Romulan帝国之 间的战争。游戏提供了三种模式 对于每一种模式都有三种游戏类

型、即图队死亡竞赛, 攻击, 攻 分别县旗舰,战斗舰和轰炸舰。这 种舰船都有各自独特的作用。如何

游戏版《星际旅行D-A-C》还有 个特点就是直接从电影中搞选电影原声 **音乐,作为游戏版的配乐,如果看完电** 影再去打打游戏、会很有感觉。

う月 终结者: 救世主

华德、雅思·布拉得古德、Common

导 McG 类型:科幻动作片 电 华纳兄弟公司

《终结者4》是全新三部前的第 把他营救出来送到了反抗军基地、康绝 并不清楚这个马崖斯到底来自何方。但 9) 人类后的2018年 一群素存者们 当天网准备发起最后一轮攻击之时。 和43庫斯港入了天 约翰 废纳的等

展开抗衡。其中 有一个关键人物



通传军体的范围 海海 《华生虫》 的是MTV导致出来 MCG. 他导演过的知识 作品有《雷素天体》

系列和《后继有人》。对于自己 成为"终结者"导演,McG更多地 |是感到了压力、他选集自己葡萄 卡梅隆希望能得到他的认可,卡 施斯假热情发好的接待了他, 题 影。我会保育批评它的权利。他

我祝你成功, 如果有人要拍《终纪者 4) 我更希望他能拍好而不是搞死。 楼記"终结者" 人们复自然的就会 **电影出了多样。我能够任何用别证实施** 在本集中客車、另外《终结者1、2》的 女主角動法・汉密尔蘭 (Linda Hamilton

将担任影片的开场卖自。 游戏版中 玩蜜格扮演反抗尾亚岛 ■無 直对天网优势式力下,搬身反



为生存而战斗。游戏发行商华纳表 《终结者,救世主》为一款激烈 的动作射击游戏、玩家将运用各种取 得的武器突对抗电影中的天网数人, 还 有专为游戏设计的新歌杀手机器人将登 3. 游戏设定在电影故事中事件发生的 两年前, 玩家将在几乎遭到毁灭的洛衫 则展开刺激的游戏历程, 看来剧情方面 有是电影版的 前我

7月博物馆之夜2

His Night at the Museum 2: Battle of the Smithsonian 上書日期 5月22日(普通影院与IMAX)

主治・本・保存施、事実・直動機能、艾米・保治療、液体、同化利亜、克里原托

水の 着斯特、肩兰・原田、条鎖・着尔、指春・熱維斯、赤 - 諸思瑟、比尔・哈德 原連・演選・利健 養殖・幻想効作事制片 出品公開。二十世紀福克斯公司 哈特的雕像 地和本 斯蒂勒的角

006年由20世纪福克斯出品的 元的海外票房,此次《博物馆之夜

本作量第一部在华盛顿史密森尼

重物位置宏景的摄放好等均大侧代 的规模更大,报多著名的历史人物者 主盛顿史密森尼博物馆有1亿360X 会在片中"复活"。罗宾·威廉姆斯 作藏品, 这为《博物馆之夜2》提供 的充足的崇材。该片仍由第一集的 肖意·利维执导、主角博物馆保安 将会再次扮演而臭多・罗斯福总统 雕像、艾米・更当新扮演第一个

密森尼博物馆。结果搬上了博 物馆里的埃及法老复活测要还

本、只是实际景质比较一般

5月飞屋环游记

片を、Up (50) | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 | 100 导演、潜传·遂利等、编纂、董得宴 美疆 CG通道片 出品公司:澳土那公司

本片首《春夢电力》等》 京画集制 (春夢観音) 東山 会是皮克斯的第一部3D☆体患

2 日本下水 東丁伊和 遊戲去外與的世界實驗。但第 实生活的压力让他选择了在动物图案 充實气的气球、胃陰的感覺只能被来

起离开这里、胸往商美、阙 hn (Paradisa Falls)去探询

的时候参考了宫崎骏动画、青蛙卡》 特布偶秀,迪士尼早期动画片《小

學茲漢记》的創作前后所到5年 片紫

尔外,还将有狗Dun以及鸟Kevin等作为 可操作角色量场。游戏还将支持多人 可保作用巴亚塔。斯双政府支持多人 联机对战,量多4位元素将一同体验型 一种战的乐趣。这类事政策将全域系 电影中的风格,面面清新可量,操作 万面也是简单明了 估计会更到许多

月 变形金刚2:堕落者的复仇

片海: Transformers 2: Revenge of the Fallen 上版前編: 6月24日(普通影覧与BAAX 主義:デ・型比夫、梅根・福克斯、芥什・杜崎梅木、約歳・米米多・奈田・ 古本書、保養のない古子斯、雪周・咸尔書、马管・马斯等 **異論・辺を尔・贝 業製・科幻動作片 出書公開・第工厂公司**

生命的制能。这次的《变形金用2》也 更大、更快、更强的变形金刚就要 | 在这一集星大大小小的变形金

财多达60个。主角包括擎天柱、铁旗 牧护车,大黄蜂,横炮,阿尔黄, 模擦、双胞胎金削、红蜘蛛、巨黑 . 堕落食剂、边路、声波、机器等 医生、转轮、破坏者、大力神等。其中 键角色。他来自遥远的古代,是变形型 **形中的童客天使略西法。《斯斯**迪与血》

而被洗漱于另一维度的时辈。他学师》 境旅与变形金刚数多——春博坦皇帝」

代的故事发生在前作之后,地球 的战争虽然结束,但变形金刚之间的 **并未会处。红蜘蛛飞回要博坛》 原来已被严克巨人偷走,咸東天施后被 夏浩、决心要开始复仇。与此同时,主



而由同名电影改编的游戏《查彩金 國際有數是如為一种企業的 或數字合包括2box800 PS3 PS2 PS2 WII以及DS。因为跨越字台众多,所 深及特值不同的制作小组分别完成。 此,支行商Activision专门为本作招募 6个单独的游戏工作面,个最自己内含的,另外4个部是外包。其中,开发过 《真实犯罪》的Lincoltur的最高的版和。 运的制作。Beenox负责PC版的制作 作、Savage Enterteinment负责PSP版

東東在湖水中。可以选择加入 摩娜·哈哈斯, 法选合不相同的变形 全別,并且即时在机器人与车辆的 型态切换。为你所属的一方而经 争取最后的胜利。根据个人所属阵 當的不同,玩家的游戏目的如保护人器

●●原不剛、研索在交換角色型表 可以感觉相当的流畅,以便因应战

丕篡不错,虽然操作思等方面还有 但基本气氛已经得到体现。2代也 序案线以动作游戏为显标,采取比较自由的任务触发制来推动剧情发展。

月 冰河世纪3: 恐龙的黎明

Ice Ages been of the Dinosettic (See a limit to the committee 記事・月月第・別議・休路・英嶽北美、君・罗马道、養田・拉養法 県連、未海斯・沙尔丹時 #羅・CG連直片 | 湯温公青。二十世紀福克斯公司

集進到。冰河时代數學維東 冰川沃州清融、淮海家曼尼也找到了。 **产务点:加口或加速格正担心自己的** 一母猛犸艾丽,这一集星他们的宝

性一点点被磨灭。何撒理佛不知从哪里 时穿庭: 松鼠斯卡特在继续为季

美上了一只漂亮的母松鼠。

来了大麻烦,伙伴们为了救他,掉 了一个地下世界, 这里不仅生 蒙安克下亭的野龙 还生长的 许多原始奇异的植物。大家伙在这

游戏版的背景与电影版一样 **戈又遭到了新麻烦,不知道从哪**里

那里温暖如休罗纪,赚这 忍发世界十分危险。但这几位竟然玩得

就中有6名可供操纵的角色。 6角色海南自己植长的绝景。 人关卡之外。游戏还有8个多人关卡



公司开发,《冰河世纪》是二十世纪福 李朝近八字里万道的一个非常成功的动 美術: 而自信节事業投收者直,根果讲

月 哈利·波特与混血王子

片字 Harry Potter and the Half-Blood Prince (部分30) 上映日期: 7月17日(普通影院与IMAX)

主演:丹尼尔・拉薩克里夫、艾玛・沃特森、奎特特、森林特、公元・ 史史斯、阿兰·里克曼、海伦娜·伯翰姆·卡特、吉姆·布劳维本特 导演。大卫·叶茨 类型、奇幻片 出品公演、学的兄弟公司

第六年 斯内普终于加莱以德的当 黑魔法防御术课 的教授 而一向 疼魔药课的哈利也凭借着一本旧的魔衫 课本成为着药课新老师的说儿。与此问 邓布利多也开始为哈利单独接课 误上他们一同探索了伏地魔的神秘》

步入青春期的学生情感生活间核果 哈利对金银斯牛好藤 金银间和

● 布制对罗風 死無烂打 **被现在一套陪自吃**酱。 的学生都能在感情的退灭中 行政设备 入学校。在城堡的塔楼上,斯内也

本作强调逼真的视觉效果 **京感到仿佛是在看电影。游戏主要描述**

> 调剂车独康法裁制 不有 **紧接光端升速由于子的直**线

推倡權值《除利達特与運動

哈利波特新作 袖奇的魔法世界

美山蓝细的技术成果为基础 配 CTOWNTHM MUSEUS S 的制作所以和电影摄制组基础。 在演员中跨入新客 动作 兴奋原 加南影乐海等乐篇 为研究带来深入的

情节和高质量的电影视听体验的哈利

情节吸引了大党的读者和玩家 而

乐声无容的游戏体验 **※辞中 玩家將看返署格沃茨** 助哈利渡过餐忙的第六个年头。他们还

廣新课 上混合调制各种度法新财并飞 空带领格兰芬多队赢得魁地奇冠 玩家们可以在体验罗思的纠结恋情 的同时慢慢去向戏剧的高潮并发现深血

着平开发、《给利波特与漫画王子》依



片 G=Eores 1 7月24 主義保護に比尔・奈伊、東尔・阿奈特、尼古拉斯・眼青、萨姆・洛克県尔 (現内済音・京条章、芥・法非済、作賞西・原作) 系像、潜使物・取物量・楽器、頂人は合助画 出版 (第二月公司

有鲁克海默 (Jerry Bruckheimer) 们组成"G特工组"以底止邪恶的亿7 **达尔文 量这样**对 华雪斯 明書 性感的武术高手,此外G特工能成员 有出色的常器专家Blaster 飞槽接触 侦察员Mooch以及精通电脑和信息技术

的是異屬質Spackles等。影星尼古拉 斯·凯奇将在片中参与配音。另外该 电影也支持活行的3D技术 观众带上 學演者使持·耶特曼的儿子。在現实

中军方曾训练过期 海縣 後来执行 任务。而原献特工说不定真的会在未 **水薬・市鲁克海豚 拡大部** 後屬明、接有禮、孩子養了会

PS2 PSPIN WINDS # 45 + 32

在游戏中、玩家需要在众多的 关和丰富的绝形中不断前进。考



为月特种部队:眼镜蛇的崛起

片 G.I. Joe: Rise of Cobra 上映日順: 8月7日

主義: 丹尼斯·臺灣、號宁·塔爾灣、約瑟夫·高臺·拉維特、曾·明克、西耶德· 未載、曾謂水·維州水響、克蘭斯托弗·埃克里斯蘭、马波·韦羅斯、門脊癬・沃斯 李振完、萨伊懐・塔马乌伊、阿伽沃尔・阿吉纽依・艾梅拜吉、乔纳県・普莱斯 ■ 動作片 出品公司、環技費公司

無以》也是動画、玩具双管齐下的产 县第之常公司很多欢迎的系列。 6 李电视卡通嗣 成功提進了3

log 是英国特训特种教列 队的代表 其成为有霉克斯军 公縣 红金女邮簿 从输及污渍到损损冰 **汉支稿英部队使用最尖端的武器** 法海索案则把供养格入课别 后领 本片学似于《X战争》系列 片中

索莫斯当年在《木乃伊》里展示的充 满想象力的视觉效果至今仍让人赞不 拉德·格雷和制作部门负责人布拉德· *** 体里考探的数量是

冲击力的视觉效果。影片导演史带芬

威斯顿向他们展示了自己对影片的构 对应平台为PS3、X360、Will PS

NDS以及PC、本作中特有12位主 人公營稿 各自的能力与战斗方式都 有所区别。故事承锋电影版 并且支 待分屏合作游戏、游戏的开发将由开 发了《寂静绘 归乡》的Double Halix公 司负责。孝型是动作射击拳



最顶级的战士

新闻图片区















上子推到软件, SO COOL 唐爾勒力, 罗林连。 邮购地址、北京东区安外邮

局75倍額 发行部 邮编: 100011 联系电话 010 64472177 每本另加挂号费3元



■口袋迷(14) 定价19.8元 財団为り大阪家事上〈口袋妖怪日会〉的物度が

T、同时还有经典口统游戏的深度研究 本期辅品是 口袋疫等等哪子 规机二克一、调注意构具时间零售



■Wii动力 定价18元 Wint家的传经室典,众多签买用。 发现,然们或特特到复划详细研究等境等内容看不过 来 建物力dvd全面密度36款最新好玩游戏及众多工

8 45



■NDS标准典藏08終极版 定价18元 2008年最新NOS與戰爭係 全部补充容易的的(1號 村及游戏 全均100%全部的寄始先次分,DVD先進 被景100%以上的经典中文游戏,及一数种最新必要 經歷主義



■口券達(13) 定价19 8元(豪华版29.8元) 大口級分取符己久的《口袋进13》表形 本期補引 在董多時間可屬計劃 随道NOS主抗收職包、口報達 國口數基準 直接運動物報 GS副站版主题折扇等物



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技 巧、主机和周边纵发和购买推荐。NDS发售至今 200多数优秀作品推荐、附送实用超值DVD。



本期给大家带来《雁界战记2》《牧场物语 蜜輔村》的详细攻略、特别策划带大家走进 游戏中的"怪魔"。



■SO COOL 2009年第(5)期 定价15元 迎您科技感的全新《SoCool》现已正式上市,在 他或种权助的生新(Salcator),然后主机工作,也 信多於八學元中,你可以實體今年最流行的可指因 趣。各大網花就对他 以及愉快的在她既念提倡等 等,如果想要看提展COCL的資訊,就另上入手吧。



■口袋迷精华本2 定价.24.80元 口袋选新春大餐又来了。本次集合第六至第十個 的精华内容,全部重新编辑修订 置新推接制件 统对会新效果,并有百页以上全新内容很强,口 鉴述不能错过的收置室典

2008年第1 24期 9.80元
2008年(6 7合刊) 16.60元
2009年第1 10期
电子天下 維統巡
2008年第1-18期
2008年第18期
2009年第1 5期
动唱新势力
64-56、72、74 76期(其亡己養完) 9.60元
86、72~76期DVD豪华版其它已發完) 15.00元
SO COOL(教献)
包円池 冬年、06年1 - 2回2、5 16、1同己自党) 15元
2007年1、3 12期 - 15元
2008年1 12期 ~ 15太
2009年1、2、3、4期 15元
口級達14 16 19.8元
NDS标准零机典魔2008连根版 18元

口接进13普通版/豪华版 19 8/29 8元 口袋便12套通路 19.6% properties the street of the first for the 19.8元 口袋部17音通路 19.829 8元 74 RT 自集课期供出2 謝威的设计与开发 平装(增装xx年龄, 25\28.6元

郑重向您承诺: 更高星级认证。更多购物保障



PS2 9	万系列	PSP2	2000	40GB PS3	₹65NM360	Wii	NDS LITE
900	900 北京报价	1450 北京鼎好	1480 南京阿章木	2750 北京报价	版 1750 步隆聚兴	1450 北京报价	780 武汉夏季
850 北京與好	950 济南报价	1500	1500 济南报价	2700	1750 北京报价	1450	800
880	900 成都报价	1500	1500 广州报价	2700	1750 上海报价	1500	750 北京森好
900 天津报价	880 編期接价	1520 成都报价	1500 建庆报价	2750 成都报价	1750 成都报价	1550 成都报价	800 成都接价
950	900 重庆报价	1480 深圳报价	1500 天津报价	2750 山东报价	1750	1550 山东报价	800 广州报价

基理市场价格广务管

鉴于市场局势错综复杂,时强变化迅 四此本版广告信息可能与玩家实 地购买情形略有出入,请各位希望跨 **他的玩家具体电话委询各店。本原时** 和有新期於止至2009年8月10日、本版 广告联系电话:010-64472729約401

○高室被管器無器定道項 ()新加入商家紀約信誉等提为3層。②

完成組成义务局。商家在本版信誉等级 会逐渐增长,每增加到5颗星,信誉级别 会升级到"花"级。 ③完成"五花 级信誉度后的商家、将成长为钻石级商 2. の無権制消費者一个认证投诉 并未被及时处理, 南家信誉将降低· 级。 (0)连续3个月接到有效投诉或单月 经过一营有转投诉后 络客一定财间 内取消此南京广告刊爱资格。即离家 —即被除經或者取消广告刊便管格。 将在下游杂志中进行声明

本版仅提供信息参考、请示家购物前做好询问 1.作 避免购物过程中出现差错。 目玩穿在 5.素质和整价格信息游戏压进行交易时 发生被 欺骗的事情 情格像的被欺事实以书面形式感 交电反通广告期。

■投诉方法 北京安外部局75億箱 ■邮编 100011(清在代封丰明"广告设币"

■投诉所需准备材料包括 , 个人的具体资料, 包括姓名 地址 邮编和联系电话联系方式。 2 由实应开具的购买资金 邮购者请将汇款单 据保存好 赞将复印件交予个告部

武汉夏源电玩

\$40 钻石侑管,五星级服务。

- ★如何让您玩的开心,用的放心,一直是我们这10多年来的执着追求。
- ★在本店购买PSP,NDSL及主机套装的朋友、均有机会获得价值50~100元的豪 华大礼包一份,并同时参加我们满500送50抵价券的活动。(详情参见实体海报 或由诉027-82774106重询 "电软"的朋友一定记得提醒我们送礼包哟!)
- BERN 027-B2774106T/小姐, 027-59200671夏女士, QQ: 573375894
- ●店址、常仅市汉口前进五路中心电脑广场一接A12号

★PSP2000 : 未破罪 880元 ★PSP3000 1100 r ★NDSL 1040元 ★Wii 1380元 ★PS29万章 850元 ★XB360主机 (双65纳米) 1780元 ★80GB兼版PS3 2500 m ★急勤総勤地址 南京市鼓機区中央路37号 號通大厦对面商载卷口,邮购电话 025-83373658 83975006 收款人 主关键 航揚 210008★分部 阿意本大富豪电玩城 由本公司招高管理 自营柜 硬先生 细菌管理 电话 83975006 王天智总经理*加盟店 马鞍山市比比电玩 手机 15001733318 魏先生 张小姐 地址 马鞍山 市建集政情华因7-2门面:"中路日: * 本。司高帝明教管理 並領 域线人用 电工 83975006 中經理

北京艺隆聚兴电玩 原瑞明兴隆 SHOP33175996.TAOBAO COM

- ★销售电视游戏机及掌机、正版游戏で下泊 高 ^ 回さ 手が、ふ铝烧新。 羊を卖 ★本吉菲《朱文病收款 學評 并經》Xbox360子養養新型。 "民本 专见天电垂向
- ★丁申於加A200名號信息計用 549元 李奎奇 ★P\$3老前80G 2560 在本言以正理等或订集 報政政内 (40 年級 ★PSP開新港位10計 50 元★ 年360.950 元★ 手PSP1000 750元★ 手 NDS、590 元★ 年PS2 550 元★ 二 年DC 350 元 ●店址及汇款地址 · 北京市前门西大街両123号 (和平 门地线口向西400米路北 1 ●电话 010-66033838 13011179789 邮號 100031 收款人,艺隆聚兴公司

所有主机价格变换频繁、以上部分广告刊 登价格可能会有变动, 外地邮购主机的消费者 须提前致电各商家,询问当时的售价,以免造成麻烦。以上刊登的绝大多 数价格均真实可信、请消费者放心。

另外、消费者 定要向商家零取全套的购物凭证,如果发生产品质量等问 题,诸备齐所有购物凭证,致电本刊广告部,我们将及时为您处理。投诉电 送 010-844/2729转401,或可以用邮套信件的方式,具体地址见本页上方。

北京鼎好信诚游戏精品店 基本庭榜權各种游戏机,次迎來电查询

本作打事士: 《伊萨 · 不由另子人 · 答日本... 自新品 链· 专心

★丁甲数码A320多媒体 PSP高效料 540元 免酵费 +PS3 E 0 H 8.5€ + 门 + 手柄 + 电 炒班 + AV技 + 80G硬盘 + 说明书 2500元

★Win 寸利+双节棍手辆+电导+AV线+採后器+支架+舷序 1300元 ★PSP2000春华版 电点+电池+16000MA外挂电池+桌明料+贴鹅+耳卡+线拉+包 ◆挂绳+4G记忆榜+水品壳/在胶器 任选 ↑ +游戏+数据线+色学线 1800亩 ★PSP2000型经济套装 电源+电池+说明书+耳机+线控+包+挂绳+贴膜+4G槽+数据线+的在 -700元 ◆PCP事化场士机,貨幣由+甲等+原裝官机送拉+移場+包+4G棒+限+游戏+游说线+水晶壳 1250元 ★PSP3000章1 申助+申时+兵和刘长+坝+将排+1-排+4G棒+拉振性+游戏 1280元 +500/8G棒 ★XBOX260以65的本+可采取 +1"+由 頁+A/代+ 专助书+假装无线率纳+256M 内存+高线 1750元 ★PS 胡珊9万套机 双震动手柄+电源+AV致+完美直读+BM(** +-S燃イ性+系统 900元 ★NDSL套机 触接笔。原理电+电源+设明书+DSTT技录卡+2G内科+报+品攻+数指技+水品壳+包 900π ◆NDSI委排付T. 绿. 滋! 牛相+申海+触菌+烧量卡+2G卡+原胺贴膜+游戏+水晶壳/包!自选:1450元 ★2手NDSL 主机+电源+说明书+DSTT卡+2G内容+贴膜+游戏+包 680元 版色齐全 ★PSP最新游戏10张 40元 ★PSP中文落戏10张 40元 ★PSP最经非游戏合体20 张 80元 *PSP超经典电影合集30张 130元 *PSP恐怖嘌含合集10张 40元 * PSP最新电影合集10张 40元 ★PSP最新动画合集10张 40元 ★NDS最新下载筋 戏6% 30元 ★PSP模拟PS 代游戏光盘10张 40元 ★PSP经典韩期包括十余部直

蛛剧 40元 ★PSP用GBA模拟器+游戏 + 依光盤 40元 ★本店推出代名印盘服务 欢迎电询。本店精修各种游戏机XBOX360 红 PSP PS2 不

收壤修费 收掉件成本费 所有邮购均速EMS、改进顾客充临本店网络商城 *电话 010-63274599 手机、13691057756*邮编 100053 *本店地址

广安门桥南西 环附路100米路西椿树馆站金工宏洋大厦B座5层502C *聚车 路线 5路、122路、49路、410路梯树馆站下 每邮购地址 北京市广安门邮局 100053信箱001分箱 ★收款人 票好信被公司★QQ-715082041

本版广告规则外广泛招租。凡经营电视游戏及 掌上游戏主机、配件 游戏软件等相关产品的商客。 均可未电器由广告刊登业务 本刊广告遵循城馆原则 有意平登"头的南家请查备好营 业执部和法人代表身份证的复印件 以备本厂带取 用于按范观方的责任和义务、保证 双方的利益 有原著自助用 010 64472729标401或手机 13810579231 开先生 为了让广大高贵省安心验物,赤大家在邮款附头打电话向商疗进行商品种类和价格的详细

香蓟 另外 世界取代与由于中国各项 也可以发电 13810579231 提信, F发 被相QQ 〒 75821006 〒 刘明: J T1168(F T40 数) 特为例的例代计划组合理建议。



1	方向键	切换射击模式	RB	45.技3
夏	Abl	38.8瓦	.8	\$4.88.4
藩	B鼬	特技1	左裾杆	控制角色移动。接下为积攒
査	Xid	创攻主		、气槽
75	Y键	特技2	右端杆	旋转视角 按「为校正观角
	RT	枪攻 +	Startist	进入选项菜单
	,T	司法目版	Backet	8 1 24

5.槽的积攒和使用方法

主人公Ayumi的攻击主要分普通攻击 和廣法攻击两种。廣法是要消费气槽(Rage) 的,气槽的增长方式主要有5种。 用剑打击敌人,被敌人攻击,打破红色 水晶、从主莱单的"ltern"造项中购买。 以及按住左採杆攒气。Ayumi所有的必杀 技和魔法等特殊攻击都是需要消费气槽



在数群中,使用普遍技职撤气力,之后 的,因此在与大量强酸作战的對似。透 用必杀核格数人清除干净,

当集对敌人造成资告、积蓄气槽是必要 在游戏初期,可以用魂购买气槽,因为这时候消耗的魂不是很多《叶色可以用 熟购买)。但是到后期购买气力的时候相对花费的速载很多了,与买P做拿相比 气力可以比较简单地从敌人身上刷到,所以我们还是比较推荐用杀敌的方法来职 潢气力。另外,在周围没有敌人的情况下、主角的气力会逐渐消失,与此同时变 戏P。补充体力。所以在敌人少而PP不多的情况下,用气力来恢复PP也是一个比较 取巧的方法。每当完成一个关卡,进入下一个场景的时候,19全自动并充满。而气 力则会归零:一定要注意这一点。

由音琴斯MGailin Entertainment制作的动作游戏《鬼刃》(Onislade。)》 一部政治人制作的日式网络人设与西式动作事者结合的作品。由UbiSoft发 行。该游戏在推出美版和日度的时候,更名为X Blades,并且于4月底正式在 日本发售。和《波斯王子》、《刺客信条》等Ubi的游戏一样,该作在制作日 版的时候除了界面改为日语之外,全部配音也变成了日语,其中女生角Ayumi 的責徒由著名的打官理裏担当,不知道平时喜欢看动画的钉宫粉丝们会不禁 支持这个游戏。本作是以刀剑动作和射击相结合的动作冒险游戏,从动作上 条说与《恶魔猎人》有相似的地方,虽然在编节上比不上当下的许多未作 但非常体表谱。还是一部值等推介的作品。

恃殊技的设定方法和使用

游戏中的通常攻击只有2种: 剑技(X ____ 後) 和枪技 (RT) _ B _ Y _ LB _ RB in 个侧用来装备主角目前已经习得的特殊 技能、技Back键进入技能选单,白色 的技能是已经购买的, 可以直接装备到 上述的4个键上。在战斗的时候可以很 方便场使用。根据不同属性的敌人。随 时更换转往县元宝们需要熟练掌握的手,1 激戏中的转拉习得方法并分离单,只测



最。因为敢人经常以不同的组合出现, 斯到足够的金钱 (袁) 然可以购买 在进入下一场景之前,往往需要考虑很多图案。

【要的水晶能力补充系统



在和散人传战的时候, 场地上有时 令出现不同颠色的水晶 大致分为以下

红色水晶、增加主角的气槽 學也水器。回复主角的体力

黄色水晶。增加主角拥有的"魂"的数量 据与 11. 使主角的双刀带有火焰效果

是为主角恢复体力和气力的重要激展。 蓝色水晶,冻结屏幕中所有的敌人。 这些水晶会在同一场地反复出现,在战斗激烈的时候,巧 胜的器诀。因为敌人的单体能力不是很高,但是当他们大,出现的时候,玩家的

建和气力往往会在根据的时间内消耗掉。这时这些水晶





甘宝猎人少女挑战诅咒的命运

开场动画结束之后,女主角可以自由控制了。本 关是训练关,首先按照提示破坏这里的一些坛坛编纂 从中得到魂。魂除了用来购买新技能之外,还可以补 充HP与气槽、只要你有足够的球、在战斗的时候随时 可以加血、即使是强力的BOSS也可以排下去。

所有的东西破坏完毕之后,跳过前面的沟进入下 个地区。连按两次A譬可以实现二段跳。上去之后走到 前面錄下來。來到一片开個排。 汶时候被人 (Pangos) 出现了。这些杂集不必费心、一道狂砍把它们收拾 干净即可。干掉地上的散人后,空中出现一种六黑 TEQ (Sixwings) ,不能宣誓打,按RT用枪把它们 子镇、排件LT可以等定目标、干燥这些电子质 到 统提示可以购买技能了。被Back能打开技能选单 揮技能"地震 (Earthquake) 之质把它设置在~



基之质又出 現 大 屋 Pangos, 26 有一治肝值 接接叉使物

上。设置表

姝的小怪物。注意小怪物不能用刀砍。首先把大个的 Pangos干掉几只,搬满气槽之后使用特技,将地面上的 **敌人全部震死。干掉所有敌人之后继续往散碎的魂。**

前面的路上出现了冰之精灵(Ica Elemental),普通 攻击对它无效。首先要购买技能"火球"(Fireball) 如果气槽不够再买点气。晓鲁好之后按LT锁定数人,之 后用火球将其消灭。敌人会反复出现多个、都干掉之 后就可以通过这里了。打碎此处的石棺、可以得到一 个镍色的碎片。拿到碎片之后来到闪光的门那是、进

太阳初败 The Sun Te mple

这是游戏中的第一个BOSS。它看起来刀枪不入。 实际上很好对付,只要按住LT之后用火球猛攻就可以 对它造成伤害。首先要和它保持一般距离 之后于接 周围的杂兵积楼气槽, 之后鉴定BOSS用火球连击。如 果被杂兵围困,就使用地营将它们打散。敌人的杂兵 排无限出现的, 所以不必担心没有气力。场境周围有 红色和绿色水晶。可以脑时补充。总体来说这一战并 不难,来回周旋几次,BOSS就被打倒了。

The Abandoned Coast

剧情结束之后, Avurni亲到了海岸处 突然独身上的 诅咒开始发作,空中出现了瘴气一样的怪物, 地上开始 出现小螃蟹。用枪可以从远处将它们干掉,在近距离 可以使用地需将它们震死。场地上有红色水晶、可以

港满气槽、当敌人围过来的时候一口气将它们全灭。 消灭螃蟹之后、六夏虫从远处袭 来,使用枪或者火球可以轻松干掉它 们(用剑也可以,注意近战的时候容易 曼伤)。消灭了六翼虫之后、穿盔甲的 数兵 (Pangolin Warriers) 开始出现。它 们的攻击力比Pangos高一些。但是打 法基本相同。首先是X键连砍,之后



用地震響灭 **沙。洋童体** 网治海导的 治的时候几 平没有洲水 提示。如果 无视体力的话, P模快会被榨干。当体力减少到四分之

,一以下的时候,就应该考虑加血了。如果死掉的话, 整 个一小关都得重新打。消灭这些敌人之后,在海岸左 边尽头找到金色碎片。右边遭饿物的尽头处有一个红

The Stone Circle

这个BOSS身形巨大,行动迅振,但是会很可怕的 ·火球攻击(还会原除),周围杂兵无象。但是要打乘 它也非难事。首先花1000毫买一个特殊技能"瞬夢 (Teleportation) . 之后找方向每+特技管就可以闪开 做人的攻击了。如果之前把路上能打碎的东西都打碎 了,她石也一个不差地收集了的话,应该搬下足够的 達了。不然的活動从这里无限出现的杂兵身上倒把。

有了眼路之后、先杀一些杂兵潜气、之后用腰移 就出放兵重國,用火球猛攻80SS。BOSS射出的火球可 以用瞬移磐开、打倒BOSS之后 在这里的沙漠上可以 的集到一个都会破片 之而诱入下一举。

Stairway to Heaven

在这里Ayumi会遇到一群最难缠的敌人一 (Phentoms) 、试整家伙在天上飞来飞来、铜难打到。 经常发动突然袭击,还会组成魔法阵,给主角造成产 重伤害、现在先尽量无视它们、沿着台阶一直跑上去 别慌不择路掉下去,不然就挂了。 聽到上面之后, 無开 10弾縦大翼車的療法改改寺 シ辰用徐杷它们打落。開 时还要提防幻影的魔法阵,当有5个幻影网时出现的时候,立即打掉其中一个。消灭多批六魔虫之后,场 炒清理干净。因到一开始的地方、找到金色碎片、之

The Buins Above the Sea 在这里可以找到一块红宝石碎片。同时需要注意的

- 神像火球一样的怪物牛成器 (Monster Generators) 周围的幻影就是这些东西招呼出来的。此时要优先 把怪物生成幽都破坏掉 (有的在台子上, 得跳起来 如果购买了特技火焰刀 (Fire Blades) . 兼可以 强化攻击,加速破坏这些可恶的生成器。将这些火球 都打烂之后,再干掉这里的幻影就可以通过了。

The Fork in the Road

这里没有幻影,只有强化的怪物兵。使用物理攻 高高 击(配合火焰刀)+地震把这

些教人清理干净,之后打碎 右边的石僮, 得到第三块银 色碎片。此时武器升级、攻 击力提高, 以后找到更多碎 片还可以提升。之后从发光 的出口进入下一场所。

Observation Site

这里没有任何数人。一直朝前走。Ayumi不小心误 入陷阱。在封闭的房间内,不断有地刺钻出。此时只能 躲避这些啊,一开始它们是一排一排出现的,之后按照 一定的规律出现,消失。一直保持在无刺的地方,来回 重复几次之后,他向一进门的地方。成功股险。

制情之后是对敌兵的清场战。升级之后的火枪对 付幻影更加容易。其他的地面杂兵用老办法对付。在 这里可以找到红宝石碎片与金色碎片,通常攻击和空 中攻击也得到了提升。消灭敌人之后,从仓阶一直社 去... 进入下一场前。

Deadly Passage

这里有几处新头台一样的设施、必须用冲刺(阿 下方向使一下A」的方式通过。但是这个冲刺的键位设 董宗在太难掌握。一不小心就变成就,正好送到刀片 上。例此过这里之前需要反复练习一下,通过这里之 后国到海上建连,从这里进入分歧点,从闪光的门那 里进入斗技場(不过如果此时确在7000以下的话先别 **急着去**}。

The Death Arena



战。如果有新 的技能闪光剑 Sword) 的话比 较好过。这 个特技需要

700000条购买,所以如果晚不够的话,就在进入这里 之前杀盐则一下。则足魂之后,从分歧点进入斗技 场。这个和之前的Light不同, 会主动袭击主角。在习 得闪光到之后,先杀几个杂兵搬满气槽,之后在BOSS兼 近之后用闪光到对付它。每次只能扣掉它的一小部分 体力,因此需要反复和它角旋,利用场地中的红色和绿 色水晶。一点一点磨它的血。注意在微气的时候一直要 級开BOSS 不能和它硬抹 否则很容易被打死,除了闪 光剑之外, 推荐装备的特技只有地震和瞬移,这些是对 付杂兵用的。打赚BOSS之后,其他敌人也自动消失,在 这里清理一下场境, 得到金色和银色碎片各一个, 之后 可以过关了。

溃迹2 The Ruins 2

往前走一点之后所有的通路会对死。之后周围数 悬杂兵。还是常着气+地营把它们清理干净。当敌人 清除干净,所有的门打开之后,打碎这里所有的东西 收集魂,注意有些东西打碎之后会放出幻影。之居一 **真向左走,道路又被封闭,此时出现的敌人更多更强** 大。此时出现的幻影可以用升级之后的枪对付, 清篷 完议里之后,继续在这里打碎东西收魂,如果顺利的 话, 杂兵战加上破坏背景上的物品就可以收到10000 以上的难。

这时回到开始进入的地方,朝相反方向走。前面 艾瑟大量的杂兵。把这里清理于净之后,从左边解开 封印的地方进入。遇到最后一波敌人, 在这里输边的

GAME SOFTWARE 09.11 攻略人行道 49

平台上可以找到一个红宝石碎片。把残余的敌人收拾 干净, 前面出现出口, 可以离弃了。





身这次出现的冰之精灵只有一个,体力很高。它只能 用火球來打,因为没有杂兵攒气,所以只能用魂来 买。还有一个方法,用枪射击BOSS和挨打的时候可以 栅气、BOSS会发射跟踪弹 能穿填攻击、中了它的冰 聯之后行动速度会急剧下降,此时需装备火焰刀和火 录 如果维尼铬的话,花21500蔬买一个特技Furious Shooting (按方向键下切换),可以增强枪的威力,BOSS 禁制中之两条出现硬官。此时适合买血囤复。以及使 用火球攻击。打倒80SS之后一直走到路的尽头,进入

The Seashell

这黑又有怪物生成器出现。在对付出现的怪物同 讨先把这些生成器干掉。这一关的生成器很多,注意 有许多放火球的敌人出现,这些会使魔法的敌兵必须 先收拾摊。否则接下来很不好对付。清除了全部敌人 之后,回到桥那里,进入下一个场所。这里很简单。 只带从同转的桥形导通过,不要被机关击中掉下去航

The Great Gates

沿着台阶一直上去。过桥之后与女王蜘蛛交战 BOSS周围有杂兵守护,天上飞的怪物会需BOSS指子 弹、先干掉它们。之后杀周围的小蜘蛛猎气、再用黑 綺麗法球 (Dark Ball) 对付BOSS。注意飞行怪物会复 活,一旦它们再次出现,又需要用枪解决这些难缠 的家伙,注意体力的流失,灵活利用场地中的绿色水 量。当女王蜘蛛被打倒之后,清除残余的杂兵,就可 以离开了。走之前先到桥上,一直往左走、用二段靴 来到一个长草的阳台上,得到一片银之碎片。这时枪 的成力将升级。可以同时瞄准2个数人射击。之后在量 右边尽头可以得到大量的魂。

The Arched Bridge

的魔法"冰箭" (Ice Arrows) 。虽然 很贵, 但是现在应该带了差不多的魂 官步过去。遇到了一批火之精灵。它 们比冰之精灵好对付, 開冰箭可以很 容易地把它们打下来。地上有红色水

4. 可以用来潜气。消灭排所有的火之精灵之后,天 上又有大量幻影出现。升级之后的检加上微影射击可 以很快清理掉这些家伙、干掉这些幻影之后再消灭一 批火之精灵, 之后就可以走了.

The Way to the Temple

往前走几步之后又会遇到诅咒, 之后是镇天盖地 的杂兵来袭击你。由于此时枪已经升级,对付满地的 经餐也不再是问题 随后出现的是幻影 激起来用枪 消灭它们。当集而杂兵围过来的时候用地震对付它 们。此时又会出现一群六翼虫,它们带来的伤害比幻 影大、所以要优先解决掉。在条款的时候注意体力的 流失, 腑时准备加血。接下来出现的敌人包括强化兵 和怪龟,用闪光剑对付它们。将这些乌龟都干掉之 后,再扫除剩余的杂兵,就可以打扫战场收集现了。在 这里打碎石像可以找到一块金之碎片。

The Dark Temple

这是和黑暗战士的第二次战斗。首先预备好冰箭 (或者购买新的魔法: 冰花lee Flower) 和闪光制, 战 斗开始之后使用冰衡干掉BOSS關限的魔法师(没有气 槽可以用填买)、之后BOSS会朝你冲过来。用冰箭将 其法件, 之后阴闪光剑猛攻, 当冰箭的魔法失效之后, 立刻線开再用冰箭射它。如果它召唤魔法师,就按照制 才的地震音楽。反复几次之后 BOSS会趴在地上使用魔 法.一次可以打掉一半的12。此时需要远远地躲开。好 在这种魔法速度很慢,有足够的时间加血红住。之后它 会召唤杂兵,这些兵不像魔法师一样难对付。接下来还 是用冰蟹+闪光剑或击 当80SS的体力下降到一定署 度之后它会使用瞬移并且غ魔法、注意闪耀、还是用 刚才的方法冻住它之后攻击。很快就可以把它打除。之 后回到暗案神殿、收集所有的魂之后离开。

The Long Descent

直往前走, 直到酷被封死的地方, 清除杂兵之后 往前走,又一场杂兵战之后往右,在台阶底都可以找到 一块红宝石碎片。干掉周围的杂兵之后,继续朝前面的 台阶走,消灭量后一批敌人,从发光的门那里出去。

在进入这里的时候,系统会提示你可以使用两种 新的棒技。 Wide Shot (技方向量左切棒) 和Mega Shot(接方向鐵右切換)。这两种转技实际上用处不 但是在这一关会用上它们。第一批出现的敌人用Wide Shot補定, 之后出现巨大化的杂兵, 此时可以使用Mega Shot,这种特技需要按住RT管力之后才能使用。干掉5个 巨大杂兵之后,就可以离开了。在这时要换回Furious Shooting模式,它比那两种新技要实用很多。

废弃的海岸(夜 The Abandoned Coast(Evening)

装备好冰箭,之后往前走,干掉路上出现的火之 精灵,之后出现的杂兵用火焰刀或者闪光剑对付、用地 震对付地上的螃蟹,如果购买闪电侧 (Lightning Blades)

对付杂兵会更有效、之后 幻影也会出现,最后出现的 敌兵是蜘蛛、清理这些敌人 之后。在这里的两端可以找 到金银碎片各一个, 之后就 可以离开了, 在之后的战斗

中您要用到Ice Flower憲法 如果你的谁不够,可以遏固之前的场景,再进入淮 是刺激.

这次的BOSS是巨大的六翼虫。它本身没什么麻 類,只会數黑暗魔法。但是問題的杂兵会给BOSS輸送: 能量,这时候BOSS是无数的。此时需要使用ice Flower

条件所有杂类。 定后使用闪光到 Briosi Sessinish 有效地和雕BOSS的体力。在杂兵复活之后。把16个重 新冻住, 然后重复刚才的打法。充分利用场地中的水 品。回复HP和气槽。如此往复,BOSS的体力逐渐枯竭 打倒它之后取得新的灯宝石碎片、之后离开这里。

Stairway to Heaven (Evening)

这次终于可以把以前出现的那个空中的紫色操物 干掉了。首先来到阶梯顶端,装备好闪光剑。如果动 足够的话,可以购买新的特技光射线 (Ray of Light)

BOSS和之前的两个精灵一样,会使用魔法球或者 跟踪弹攻击 嚴點弾可以打下來。它的攻击造成的伤 实比以前的精灵要大一些, 注意体力的流失。 经在它 移动的速度不快,使用闪光剑和枪攻击效果较好,如 果有光射线,也可以直接用这种魔法攻击。 BOSS会使用分身攻击。这时候需要用带有闪光包

效果的枪把它的分身打掉,之后剩余的分身会重新组 合。如此反复几次之后,BOSS就被干掉了

The Ruins Above the Sea(Evening)

人变成了冰 火, 暗三种精灵 所以需要要备火 強 冰管和光射 线三种麂法,之 尼战黑干辣也里



用三种廣法将致人全部清理干净,然后来到分域点。 这里有很多的幻影,干掉它们,拿到一块银之碎 片。这时会出现2个闪光的出口,选择通向现测台的出 在那里可以拿到2块碎片、消灭敌人可以得到13 万左右的魂,用来购买今后需要的闪电魔法(Lighining

Observation Site

来到原先有陷阱的屋子,之后往前走,路上有大 着的敌人出现,此时应该有足够的裁购买新的加速度 法Lightform,用它配合los Flower、闪光剑和地震,可以 有效掉消灭敌人,并且增加连击数、获得更多的魂。把 敌人清理干净之后,在阴影的地方找到黄金和红宝石 碎片各一个。收齐所有的碎片和魂之后从发光的门逐 回,经过死亡回廊、海上湿漆、回到分歧点。如果此 附魏不够买闪来魔法 就在这里刷一下魂。

The Death Arena (Evening)

·机械兵BOSS本身并没有太大麻烦。它只是在场地 上来回游荡,用机关枪漫无目的地扫射,而且伤害也 不是很大。但是它召喚出的巨大蜘蛛却很麻烦,这时 就要使用闪电魔法了。无论80SS还是蜘蛛都无法抵抗 这种庸法,而且闪电可以有效地命中目标。这是只需围 着BOSS跑动,躲闪攻击。在适当的时候使用魔法、此时 不需要惠80SS太近,注意P的流失,以及积攒气槽。打 倒BOSS之后,打碎场地两端的石棺。找到金银碎片各 个,格斗和伦技升级到最高,之后可以离开了。

The Ruins 2(Evening)

在这里的第一个场景,需要于排所有的幻影和 **崇兵。收集完所有的难之后下台阶一直往深处走。前**

面子尼和田 的遊路和成 裡的數人 后向左一直 赤 出去之后

找到最后一块红宝石的碎片。空中攻击的等级也涨满 了。之后消灭所有的敌人,从发光的门出去

The Stone Alley (Evening)

往前一直走,到原先打冰之精灵的地方。在这里 会出现一些特殊的蜘蛛和其他杂兵、只能用魔法打 击,这时是使用闪电的时候(先干掉杂兵费气)。清 灭城被蛛和杂兵之后, 打碎所有修打碎的东西, 收集 魂和一个银之碎片 (现在已经没用了、但是以前没有 皮满的话现在是补完的机会)之后离开。前面的场景 有一个全之碎片,干掉所有的怪物生成器。清除所有 的火之糖品。这是不算复杂 只是敌人比较难对付一 点。之后过机关桥、回到大门那里。

The Great Gates (Evening)

这是和暗之BOSS的第三次,也是最简单的一次战 4. 这里需要使用光射线、冰花、火球、冰管四种 魔法、先把它们设置好。随后出现的BOSS只有自己-人、首先用光射終程攻、随后它会召喚一群精灵系的 陸物, 点燃斗技场中间的火炬, 或者召唤其他杂兵, 使自己变成无敌状态。

如果它用精灵点燃火炬,就用模反的废油等火炬 打灭。当它召唤杂兵的时候、用冰花将杂兵冻住、糠 坏BOSS的无数状态、之后集中攻击BOSS。注意BOSS会 使用风魔法将主角吹开,还好这里有一个桥可以作为 推护,不会被吹下去。之后重复刚才的打法,很快就 可以将BOSS市時、ラ馬添長略入馬除 音終BOSS等 场。但是这只是和它的第一次战斗。

The Great Gates (Darkness)

这个BOSS最领人的地方就是每隔10秒左右就会 放冰魔法把主角冰住,使战斗的时间大为藁长。首先

为上来回飞的幻影、用枪打掉它们、之后用光 射线改击BOSS。在它政告的 时候极开, 反复攻击直 到它再次召唤出幻影为 注意利用场地中的 水晶菌

夏气槽。用这种打法和BOSS周旋,最终将其打败。之 图 **[[] 图 到**[] (\$ 前 片

Entrance to the Castle

往前走几步之后,就会遇到敌人的围攻。第一批 液人很好对付 使用冰花和地震将螃蟹清理干净。同 时给杂兵带来伤害。把这些敌人全部打死之后,进入 下一个房间 这里的数人以幻影为主。在第十打碎一 个巨像。可以得到一个银之碎片。到了前面的房间之 后,先打掉所有的怪物生成器。但是在干掉这些生成 **滿之后,故人反而無来無多。这次的敢人还是地面** 用闪电对付。杀光这些敌人之后回到主通道,来 到另外一边、把那里的怪物生成酱清建干净、消灭掉 所有的敌人之后,回到大厅中部,从发光的门进入

The Two Towers

这里的敌人主要是魔法系、会瞬间移动。这是需 漂葵备光射线, 或者购买新的特技"闪光" (Flash of Light)。用光射线把数人逐个干掉,之后出现的数人 除魔法师之外又增加了杂兵。打倒杂兵补充气槽、之 后用刚才的魔法将魔法师干掉。当魔法师全部死光之 后、使用闪光魔法收拾排所有的杂兵。之后从台阶拾 级而上, 进入下个场所, 临迷之前破坏这里的石棺。 可以得到一块金之碎片。

The Hall of Columns

这里是另外一个斗技局,出现的数人很多。首先 是幻影。之后是埃面杂兵。使用新习得的闪光魔法 以轻松干掉它们。之后新一波攻击中包括一只巨 用闪光剑干掉它,攒满气槽之后用闪光魔法干棒刺余 的杂兵。这里的敌人基本上都是以前经常出现的。我 们对付这些怪物也有不少经验了,基本上结合以前所



读里只有一个重人,巨大器龙(其实就是杂兵的 巨大化版本)。只有用3级射击连续技才能干掉它。出 法提信单、接近敌人之后输入X、X、RT即可。重复这 一拥藏可以杀死恐龙,之后进入最后的战斗。

这是和BOSS的量后一次交战。这次的BOSS还是喜 次使用冻结魔法,而且还会召唤地刺攻击。我们对付 它的时候,还是要用上次的战术。注

查当BOSS克车不再举起的时候。 它会像暗之武士一样使用损血。 率的死亡 震法、此时可以使用廉 法Lightform,躲开它的攻击。因 为是最后一战,所以不必在乎剩 下多少魂了。注意及时补充 HP和气槽,更活地躲闪

今后後 地田

. #XT

并且不失时机地用光射线对其猛攻。 圣特下来 款可 以所做結彩的姓居了

关于Good Ending

也许大家想不到,影响游戏结局的要素在于升级 系统、不要购买任何暗风性的魔法,如果买了的话。 即使没有使用也不会有好结局的。不使用暗属性魔法 会使通关难度提高,但是这也是看到Good Ensing的代 价。如果各位没注意买了的话,那就只好砍掉直练了 (美) ,另外在通关一次之后可以打开Pro难度,还有

高难度挑战攻略心得

在高难度下、敌人的攻击力、防御力、攻击意识 高会得到很大的提升。对于玩家来说。这种单纯增加准 度的游戏方式多少显得有一点填入。不过对于喜欢这个 游戏的人来说,但是这样的难度提升就很有挑战性了。在 高端度下,过关评价会有加成,所以难度越高,过关 之后得到的魂也就就多。除此之外,因为敌人的防禦 力增加, 所以打死敌人的时候造成的连击数也更多。所 以在敌人们对Ayumi廣刀雲雲虎视眈眈的时候。我们有 更多的观察则买牌,这样即使在严酷的环境中也可以 有更多的机会生存下来了。基本上, 地面上出现的大 量敌人是造成女主角瞬间死亡的最主要原因。对于这些 看着不屑一顾但是实际上危险之极的家伙,最好的方 法是先用连续攻击积微足够的气力、之后用地震消灭 它们。大家抱着对这个游戏的爱,向着全部成就发起 排战吧,只要你有恒心 ,要把Pro难度打穿也并不是不

可能的事情。			
	m-ji		
14	电数	解钥片上	
1 200 0251	16	- Norma #1 1 / 11 / Max	
Everyday business	20	以Hard程度完成游戏	
1 ugh f g st	30	Provide a constant	
Oops are you DK?	10	杀死第 个敌人	
Annoving thy	10	月 邹并 明 。 中 自 被 人。	
Take that	10	完成 警连续技	
+: I touch me	40	九件 市港 八文字	
fan vou E VER touch me	60	无伤完成6个关卡	
illawress victory	50	A THAT MABOSS	
Magic woman	40	只用魔法完成关卡	
eing good is easy	20	、Anarma 年度上的Good Ending	
Good girl	30	以Hard唯度达成Good Ending	
haid to be a gord gir	50	以Pro地度送版Good Ending	
servant of the Dark	10	学会所有暗系魔法	
, grit adept	10	学会场有允补魔法	
Finish him	50	在暗黑神殿打致Dack	
punter impossible	30	直主教が、"2主 "MPOSSBLE	
Dank side	20	第 次使用Dark form	
ght side	20	第二次使用_ght form	
Lock and load	50	学会所有射击特技	
et sigo shopping	30	使pt J所有的 tem	
tyce silver thingse	20	收集3个银之碎片	
face good things	20	收集3个生之碎片	
Nice ruby thingle	20	收集3个红宝石碎片	
S ooting master	20	射击等级升到最高	
Melee master 4	20	格斗等级升到最高	
A ristrike master	20	空中格 4 等级计判最高	
Master of all skills	50	三种战斗等级都升到最高	
reservable manaberam	20	体力回复等級別到最高	
m so specia	20	所有特殊技升级	
Monster hunter	10	杀死100个敌人	
Monster killer	20	杀死1000个敌人	
qua mon stell eller halol	50	杀死10000个敌人	
Sou collector	10	收集5000个课	
s eat sour collector	20	改集50000↑溴	
Epic sou collector	30	收集500万个瑞	
[ac - 4 .	50	\$集5000 5 ↑ B	

GAME SOFTWARE 09.11 攻略人行道 51

X战警主角金刚狼的坎坷人生

X战警系列在我国有着许多的支持者,这次赔偿申 影版的上映,游戏也同步发售,家用机版与掌机版在 内容上有所不同。游戏中许多设定都体现了金刚独的 特殊能力、例如除了能够自动回复体力的不死身外。 还能发动狼服檄书"温梯"远处的敌人分布其至是看 到助形的敌人等等。

剧情方面,我们也可以从游戏中了解到作为系列 主角的会别物以前的身世情况。 其至是他那个有着强 大精神控制能力的女友银狐,以及与兄弟剜齿症反目 应仇的原因等等。结尾处约交代颇有意味。看过前3世 电影作品的朋友也能借此了解到许多真相。寓欢X战警 和会则夠的朋友不妨玩玩本作。



拥有无敌的不死身 凭借利爪路上复仇之

致命伤害的情况下可以自动回复与再生,游戏中将 这一能力也进行了忠实再现。当金削狼受伤后,只 罗一段时间内没有受到伤害就会自动进行回复。 图 罗的速度与 "Health Factor" 这一数值相关。当金刚 消受到持续伤害 (如火烙) 时 屏幕周围以及自输 据会变成蓝色。 极特别的情况下还会进入体力回复 不能状态。濂编死亡时屏幕会变成红色。

强化能力: 会刚没有三项数值。 "Health" 代表体 "Health Factor" 代表自动回复体力的遗 Demage"代表攻击力。各項数值一共可以提 升4次,每打通一关就会强化1次其中某项数值,不 讨这个是系统自己强化、玩家不可选择。

分支任务業職・毎一关除了主任条之外还有不同的



分支任务、分支任务有许多类型、有要求不死不重 新读取过关的, 有杀死一定数量敌人的, 有在限时 内杀死特定敌人的。还有找到并摧毁特定目标等 等 完成这些分支任务可以开启额藏的设定高薄 动高以及景害文件。

通关后的奖励:将游戏以任意难度打穿一次后, 细画面的 "CONTINUE" 就会变成 "RECALL" ,此时 可以自由选择之前的关卡和难度再次进行挑战

THE KOGA OFFENSIVE

主票任务 报认请场并击载 "Hand 分支任务 打倒25个敌人;无伤害过关

(这份招来并心的是是还发生的一次事情。 油 DEADBOLT" 计划相关知识的重要性、练维 TFAM X"小队前往日本。作为这条行动方面的专家 TEAM X小队的任务是获得相关信息点)

本关相当于是数学关卡,一开始的场景会先不 新出一些杂鱼忍者,可以用它们来试验一下基本攻击 和常见连击的实用性,个人而言比较喜欢"□□□△ 可以实现5连击,前三下□攻击速度快频率高。 第四下的人可以将敌人扔至半空,最后一下厶是向前 强力突削, 正好接上。

然后还有一个非常有用的技能就是按图键发动的 TEAL (POUNCE) 不过这个需要敌人头上有围锁提示 耐才能发动,可以远腰高直接飞扑过去,也可以用来 切换攻击目标、另外、当敌人处于受攻击状态时发动 飞扑就可以将其按倒在地进行追击,最多能再追讨6

量开始的敌人是杀不完的,熟悉完操作后直接将 左侧的门打破进去。接下来就是一路厮杀,途中会看 到有个眼睛符号的标记点,进入后可以"道德"到附 近的域形以及敌人分布。在尽头处遇见"Hand"的头 領,其实就是个比杂兵稍微强上那么一点点的角色而 本关的分支任务第一个打倒25个以上的数人非常 好解决, 想要无伤过关的话就要小心一点了。

DOIO SHEGE

主要任务 从Hand的遗场中获得情报 分支任务 利用飞扑杀死5个敌人

·幽灵4-1"。 罗根。在打倒Hand首领的任务中表现的 非常成功——他总是和此。罗根是TEAM X小队里非霉菌 州的一員、 表给他指定目标, 他就会完成的很好。)

会陆续有不少忍者冲过来,这里会开始出现能够 建议优先解决弓箭忍者。

52 攻略人行道 GAME SOFTWARE 09.11

X-MEN ORIGINS

JLVERINE"

本关的敌人大多数是忍者。一开始是在道场预 运程射击的弓箭忍者,这种敌人比较讨厌,虽然攻击 伤害不算高,但隔远了一直在射你也很让人烦,所以

之后会进入一个地上有许多火焰的大厅。注意掌

©2009 Activision. All Rights Reserved.

近火焰的语会受到持续伤害。此时屏幕颜色会有所变 化 你的自禮顏色也会从通常状态的绿色变成蓝色 但凡有特殊性伤害效果时都会如此。此战除了下面。 台上的忍者之外,二层平台会有三个弓箭忍者。先辈 上去利用飞扑将他们优先解决。之后会出现一个影响 BOSS、不过这家伙并不难打,除了会瞬移和防御之外 没什么特殊的东东、防御可以用入攀破防、配合飞扑 设击可以很轻松的解决。需要注意的就是,在对战该 BOSS时二层平台会再次出现弓箭观者 仍然要优先量 决、利用飞扑杀死5个敌人的分支任务可以通过这些 普思考轻松认成。

MINE RECON

主要任务 潜入矿坑 分支任务 打败35个敌人: 防止警卫拉响警报 《从日本获得的情报证实了一种首张在非洲发现的调片 金属的传言。或曾经在"UXM-94"号报告中提及过 并这种金属应用在武器研究上的好处是蓝而易见的。

本美一开始有剧情动画,罗楼小队所搭乘的飞机 在半空中被击坠,众人分散行动,则下来就有数人出 本关的敌人大多都是持枪的武装份子,这类敌人 比较讨厌,不但可以远距离攻击,而且不论是震弹和 机关检还是火焰喷射器的杀伤力都非常惊人,以我们 取游击战, 多利用飞扑, 不要生抗,

- 边数斗一边向矿坑里面前进,有时会遇到许多



胜出后继续前进来到配电 这里有6个变电器 並人是 《不完的 我们的目标是击**破**5 变电器。需要注意的是非面景一个变 **集电百美失体力。所以要注意。更体力** 右上角的门杓开。此从后又是一场AOSSA 能色的变牛状怪物: "我**对**法方类别者,但是 。 和攻击無率都損慢,可以将其引制。实电器的危機,也 建变电器可以输化控大的伤害。 禁戶利用期 **到其身后进行攻击即可经松获的



主要任务 从正在崩塌的矿坑中進出 分支任务 在10分钟内不死或不重新读取过关 在电梯抵达前全灭激人。

> --现在证字是在非洲进行提供 当於

本关有时间限制。必须在 时程内逃脱,否则会失败。最开始的 上升降机、油油紧索贴架出现几米。 后面还有上一关的那个蓝色BOSS。下了升降 机之后会出现许多持枪的敌人。利用翻滚与 周维并尽快将他们全灭。

打破拦路的木板继续前进, 打开机关后的 解证金不断有石头要落 注意整置 否则不包令损失体 :力还会浪费时间。通过赚道后又是一批杂兵。全灭后 开机关继续前进。一番折腾后出现大量敌人 有不少持有火焰輻射器的實伙。被烧着的话囊伤槽。 优先干掉这些家伙以及其他远程敌人。打破铜筋后 临男出现,上一美的BOSS们到了这一关全都沦落成了来 **解决掉后通过最后一个落石隧道即可过关**

RAR BRAWI

主事任务 打倒来要待 分支任务 2分钟内打倒克里德

(非洲的任务只能算是部分成功:虽然目标矿石被应 沙提炼、被是罗林和连枝丁。 医脓,这个情况完全出 平意斜之外,因此成派读了代号"由莫1-1"的维克托 克里德前往加拿大……为了纠正某些事情

在非洲夺取矿石的过程中 TEAM X小队展开了疯狂的杀 微、良心未泯的罗根为了阻止 队友的无谓杀戮而与之发生了 着列的冲突并被打倒, 之后为 心的罗根离开了小队想要过上



受动攻击,否则侦会发动陈祥将你弹开并自动回复 h) 加基不能增增好书案讲行反复设击的话 打乘

ESCAPE FROM ALKALI LAKE 主要任务 進萬大坝

支任务 在6分钟内通出并且一次不死或是重新读取 罗根女友的"死"使其很容易受尽影响。 果想要对克里依进行复仇,首先需要获得

罗根为了向克里德复仇,因此被人体政治権入了 更为坚硬的骨骼。从本关开始就可以发动狂暴模式 (RAGE MODE) 当你自接下的怒槽擦到那样以上时 财会在屏幕左上方出观 "RAGE」" 的字样,此时接下方 體的下變即可进入狂暴模式。狂暴模式下敌人的 金大幅減緩 而会別務的攻击力別暴增! 个人估计差不多能有3-5倍), 比较可惜的 **县模式的时间非常短,两格怒槽的情况下也就是抡** 四爪子的时间,想要完全攒满怒槽的活难度又太大

池子里出来后会遇到数个监控机器人,狂暴横 式論时可以发动,这种监控机器人平常是漂浮在≥ 发射光线进行选距离射击,对付它们有一个量管 单的方法 系数条约 输涤其机件层离热出去 可以有 接有其秒杀、之后房内还会陆续出现数批武装数人 包括持枪的和扔手榴弹的,攻击力很高,不可小赢



会不断掉落石头,被砸到是会受伤的,看准了再跑过 去。 排下來要跳到三个木箱后面可以触发 "過癮 到敌人分布情况后将机关打碎,过桥后干掉眼前这个背 人。路被挡住了无法直接跳过去。此时需要利用上方率 台的敌人,通过飞扑功能就可以直接跳过去了。之后是 BOSS战。数人是两个会使用机关枪的家伙,利用游击战 进行切换攻击。别盯着一个打就能轻松胜出。

木板将路射死,此时需要先解决掉一批敌人后才能将

木板打碎继续前进,之后有一个分岔路 往左或往右

,没有影响,但是面散人的火力都比较强,个人

MINE ASSAULT

主要任务 国收硬化矿石 分支任务 无

坑道向前走一点就会触发剧情,BOSS火焰人出现。这 是第一阶段的战斗。周围会被火焰包围、火焰人分为 两种形态。一种是浑身包围着火焰的形态。另外一种 是通常形态。当其浑身被火焰包围时攻击它的话会受 到火焰烧伤的持续伤害,应该等其将身上的火焰发射 成火焰弹出去变成通常形态后再进行攻击。



並置 需要等其灭擦的间隙冲过去 旦触发就会养 房间内充满毒气,体力会持集减少,比较麻烦,不过 可以有机关新时体止毒气、最后一个红外线地区接下 开关后需要等上一段时间门才会打开, 此时会不断出 现监控机器人、老办法料理之。



门开后进入下一个场景、得先将最初的敌人全灭 质才能打破能量解除 之后进入房内打下正上方的机 会属门需要过上一会才能完全打开。这段时间里 敌人会不断出现 传得与他们周旋即可 等金属门下 强到一定高度后。可以从上方路出去浇高。

DESERT STRIKE

主要任务 抵达工厂以组织Hand 分支任务 在不引起任何警报的情况下潜入工厂: 找到并 且摧毀5个发电机;在3个忍者叫来援军之前病他们打倒。

(通过精神暗示、以复仇的名义操纵罗根做任何事物 是非常简单的事情。她们差兄弟——虽然他们两人之 鹿并军事基地的遗迹得会是"考验"他们之间左接的

最开始有1分钟的时间给你,如果能在时限内击倒 3名忍者的话就能完成一个分支任务。之后可以触发 被眼模式,此时会显示出附近场景中的各个红外线监 视器运作情况,有的是墙上固定机关的红外线扫描。 有的则是监控机器人的扫描、红外线扫描有一定的规 律、看准后可以比较轻松的躲过,想要完成另外一个 分支任务就不能引起任何警报。不过如果不是为了完 成这个分支任务的话,大可以随便触发一个红外线机 关。然后将赶来的监控机器人全灭后就能在该场景中 来去自知了。

通过这片区域后接照提示由破两台电脑打开大 之后需要通过另外一块有大量红外线的区域、之 后发生剧情,此时可以看到克里德与红发女忍者在上 方的平台战斗、旁边还有两架火箭发射器。此时火箭 发射器会不断发射大量的火箭下来。下面的平台也有 源源不断的敌人,我们的目标是击破两个犄角的电脑 使发射器斑痪。

制情后进入BOSS战,对方是个长得有些像巨型 蜥蜴人的怪物,其攻击方式与蓝色的牛头怪有些类 似,不过行动速度则要敏捷少许,注意当其站立咆 嗥时回回血,这个可以打断,其余打法可以参考对战

WEAPONS FACTORY

卡要任务 治上支里療 分支任务 找到3架起董车并摧毁它们

> (虽然是思者的关目,不过"HAND"对我 器技术的影响之大出乎了我的意料,我决定性 止它。)

量开始我们会看见克里德与红发女忍者且成 日泊 玩家的目标是谁上支里额、沿途会有大量 的数人拦截,包括许多以前关卡中的BOSS,此 时不要与敌人做任何纠缠,直接迅速往前跑即 前述的路袖大量的纸箱子指住了。需要打 碎才能走通。后面有使用火箭筒的散兵, 政告 力非常大、需要尽快解决掉。之后则是数场连 统的准BOSS战、慢慢解决神。沿途中的卡车别 忘了摧毁,这是分支任务之一。

之后会遇到新的BOSS机器人,远距离攻击方式是 发射级色的光珠。被打中的话直接被一举自、近距离 攻击方式是用左胳膊抡你,这个比较好赚,慢慢与之 周旋并解决掉。搞定后来到一处狭长的铁桥上、这里 让较累人。刚才这种机器人会出现6个

2个、小心躲避的话危险侧不算大,就是手比较累。 利用狂暴棒或可以很快将它们解决棒。

THE FOUNDRY

主要任务 永远的干排Hand头领 分支任务 杀死15个忍者

去他的目标,经过这次任务后他们俩的关系 **领手比以往更加字圆了、不过这件事儿已经** 说成了。我不会绝热的。

开始后顺着路往前走一段发生剧情 Hand的头领红发女忍者启动了一架大型机 個人、游入BOSS趁。这个机器人浑身被能 量护罩所包围,直接攻击是行不通的。本战 分为上下两个平台。通过两侧的楼梯进行连 接。机器人只能在上面的平台移动下不来 失跳到下面的平台,这里有一个机关,激活 后可以暂时终止机器人的护掌30秒钟,此时可以上 去教它.

需要注意的是,此故有一个忍者和一个火焰人会 骚扰你,杀死后还会重新出现,可以利用它们来提升 然權、另外分支任务是杀死15个忍者。躲在楼梯中间 的话,不论是机器人还是忍者或火焰人都攻击不到 你、体力快没了时可以躲在这里安心回复。另外、每 次用机关取涂机器人能量护置的时候都可以扣它一定 的体力。利用这一点也可以造成不小的伤害。

ON THE BUN

主要任务 達利斯外并找到一个安全的隐蔽点 分支任务 击倒40个散人



被情况。我再上下今"恒 施 地, 连花有效。 / 本单的目标是要安全流 这次金刚狼除了一条短 裤之外, 基本上来了次探奔 秀。这关的敌人比较杂,包 括士兵、怪物以及監控机器 人等等。最开始可以很容易

(虽然,罗根从阿卡利湖畔

工厂的运航是一个由学金牌

就逃出工厂, 进入野外后需 要先解决掉几批敌人。之后 出现狼眼标志。在下一个场 **參又解決核一批款人** 此时

在左侧和右侧分别出现两个狼腺标志。

站在左侧的海眼标志中可以看到左边的路道往一处 有两个十兵把守的吊球 在右侧的狼眼标志中可以看到 右侧的路通往一大片有红外监视机关的区域。此处随便 选择哪一条略都无所谓,左侧的路在解决掉那两个士兵 后还有一场小型战斗,右侧的则只需躲避红外监视。

最后一处场景有大量的敌人出现,尤其是那些大 型机器人、需要多利用翻滚躲避它们的攻击。可以透 过杂兵来积累慈禧,之后再发动狂暴模式解决大型 初墨人。

CORNERED

主要任务 打败等号探员 分支任务 不被狙击枪打中;在不使用狼狈的情况下打

罗根在雪原中造了一所小木屋,然而追击而来的 敌人却没打算给他任何机会,本关罗根穿着一件绿色 衬衣与牛仔裤登场、感觉怪怪的……最开始我们看不 贝登人 只能在商前这块管地中来回跑动。当屏幕周 围变成蓝色并且在中间出现一个狙击枪的准星时 響 **寧马上自渡以級書項**帝

幾开十多枪狙击后发生剧情, 零号探员狙击男子 陕直升机发射导弹将小木屋摧毁,罗根也被炸器在 地。狙击男接近查看后差点被装死的罗根重伤,进 入BOSS說的第二阶段。此时狙击男终于在营原中登场 了,不过由于其蔽备有隐身农,所以通常看不到他。周 用企出现一个等牌标记 常发所可以在短时间内看到



当即与状态的粗击器 触此。会进行宣告。而过本美 的分支任务目标是不使用猿栗击败狙击男, 其实也不 难,他一般就在罗根的身旁。按方块键随便砍两下有 可能就能击中,击中他的话就会凭空影血,之后只要 一直连打方块键就能不停的進去。而且只要一直连击 的话就能将其逼之角落里无限连,不过其实只要连上 一百多下,当其体力被扣掉三分之一后就会发生剧情 讲入第三阶段。

这时狙击男会召除小弟从真升机上下来作为提 字 — 个龄端 — 小扒手管的以及— 个少售售 该等 致人虽然只有三个,但杀死后一会就又会补充。所以 对付这些敵人主要是問旋,主目标仍然是狙击男,不 过此时要完成分支任务就需要花费一番工夫了。敌人 火力极猛,换上几下就能让你红了,注意听子弹上脸 的声音,只要一上證乌上就得翻滚躲避。

等狙击男体力所生无几时再次发生剧情并进入第 四阶段,罗根发表这样下去不是办法啊———架直升 机上碾来那么多数人? 于是决定先解决掉直升机,此 时需要失丧到小太屋左侧路上房壁。再在房间中间部。 位接圈键扑上直升机的前部攻击,反复数次后终于获

THREE MILE ISLAND

主要任务 杀入Stryker的秘密基地 分支任务 在不引起警报的情况下潜入基地;找到并推 第5个集有环接武器容器并摧毁它们

(卫星的监控显示罗根最近一直很快) 雕絵羽榭港躍團

ANTAGORNAL RICHMENORS CA MENTO BRANCO — LE RAGREZOS

左侧转似头和4个巨面鳞鳞,和1个直的牛头铁 生里球收化条件冰中线。因为新编会创直,美足 中头标后估计数据也最重常多了,实面一次注面设施 宣创那风梯螺径。右侧的似头里3个火焰人,可以设 悬射打的一组80557,没有可以的,是上方的织头 则是2个红色机器人和1个影量护里的机器人。设态 解决也色机器人和1个影量护里的机器人。设态 新来,体力不够了数步器回中间回发。它们不会 过来。等被斗块壳头层顺序。全击破后背印的 被撤销进

上楼后尽头有两个火焰人,挪决后装下中间的电 煤,此时有踪形的数人,只有使用狼眼才能看到他 但,之后还有火焰从,第之后还有机器从

LEVEL 5

主要任务 摧毁虚拟发生装置 分支任务 打败100以上的敌人

《正如我所说的那样,我知道罗禄会朱花族,他会 这等我直到我现身。我已经为他安排了不少事间。

本关是一连幕的虚拟战斗,最开始出现的几线被人 却是改全。可以趁此机会积攒怒槽。之居会出现3个例。 输入、发动狂怒将它们解决掉。之后程序发生混乱,出 5几个创造虎。不屑管他们,极开格们的攻击。一会后 对会消失 之后是连续4场的战斗

在是连续等等的成十三 年级成本,是需要用度上 一段时间高等中战会出至。 所有的标记、触发后全出平 机成的标记、触发后全出平 机力一级色的能量操 与击载即可能成本场的话故 等多多数了,第一场是 第一场里 第一场里 第一场里 第一场里 第一场里 第一场里 第一场里



SHOCK CHAMBER

主要任务 打败克里德

又是建立之意,本美开始的时候全例实的还看起是 方的,各右侧大门打坏后凹。。这些原写在一个概算 文士德。只有特別生量打坏之后才能发佈對某他战人,干 被商名士兵后整盟掌机是人被激光。同时全有同名的 分士民。只有利用古上的投资的才便看到高身士兵, 准人全叉后的工上梯。进入与制位使来更强的505站。 本为学了,这些代数了某些事品的公主要等到的

END GAME

主要任务 齿贼Dendpool

制情后是主教教育 一机等人的战斗 一点社会 第一场和第三场第一 一直色的机器人 第三章 个重色机器人第一个第一直器件机器 (图2年) (第三章) (第三章)

完美时空蓄势三年 打造2D大作《梦幻诛仙》

近日,北京完美时空网络技术有限公司正式公布2D 长1、回合大作《梦幻读礼》。该产品是完美时空精品战 被上四两游领域的代表作,并且也是完美时空的第二款 2D原合侧因激、8年2009年办批小。

(夢的欲仙) 以成为20游戏里程碑为目标。从2006 年起。防线主海化研发。为了实验20游戏技术器动、 该产品供用含都次定于BACH 20日暮时作。全面应用 了30技术优化、完全超越传统20两游,让玩家在《夢 的游仙》,中可以体验包诸多原本只有在30游戏中才能拥 每0階模整章。

三年磨一剑 展现全面"诛仙"世界

一年前,完美时空与萧鼎先生合作,获得著名小战 (课气)的改编权后,同时制定了两款游戏开发计划——(读气)与(梦幻读债)。3D网游《读仙》与



2007年推出、取得巨大成功。而2D回合大作〈梦幻珠 仙〉历经三年的洗礼,终将于今年内震撼推出。

顶尖引擎 2D网游3D享受

本 东京美柱它历经 年打益的FPARCH 20-5 集 全 高应用了30次端技术技化。 首次在20回合意效也。那个 技术发生准备后。 对所有效原来被非了战人虽是、无论 战者当中的缓缓震撼的旅经特效。 还是是第三年的做疑 本有的众末分配,令我表现出人处外就止的是没本地 力。 EPARCH 2D游戏引擎的应用使用《梦虹站如》画面 在海底建建度《普波四用游问题》,表现 性子、领型的现程 强度的影响,从中面、形象、性子、领型的现程 撞、〈梦幻诛他〉都完全颠覆了2D回合网游固有的画面现 感、3D技术的融入将给玩家带来3D画面的唯英享受。

绝非悬浮 首创2D真实 &行

(梦幻咏仙)采用革命性技术,在2D游戏中提出"高度"概念,首次在2D/蒙中次职了真实飞行。打破传或2D 网游的简单思導飞行模式,真正在2D/两游中实现了"跨越课报"、让2D/网游证废结全到季空"行价就凡享受。

大型战场回合城战 尽显大作风范

(等约1944) 在完全上提展出广东新的另一面。在 传统四合同途的基础上共振医比斯,为不同程度的反案们 准备 / 诸多每号元法。例如只有在30部成中才可属性的 长的战场高级和战区系统。由专业更多前的的号人。 最各 数据、全有规则。每据表现也常是就是要是基础复议会为 对据处理念却与了全量优化型。进外,《努力读证》还 明度 / 建大量的经产增展的社交体系。《安司以下写为 种性。这大量的经产增展的社交体系。这一位置流程了玩家在自 中的压动图景,更加高兴的模型。"他处"的景下的人类 规模、全面用版一个最新的人类型。

告语

作为一數完全突破传统2D局限、3D技术全面优化 的2D回合网游大作、〈梦幻诛仙〉必将带给玩家顶级的 游戏体验:完全不同的"诛仙"世界即将开启、〈梦幻 读仙〉不幸错过

魔经卷原点之作现世回归

Check!诚意十足的重制作品!

力 'PERSONA 的丰备们如何使用自己的力量与恶魔们交战并解开街道上所 发生的各种异变的真相。本作既然是重制版 那么在原版的基础上 自然有 不少的改进、首先导動制了大部分BGM 民情CG 地图画面 藝華界面 对 话界面 战斗画面等等基本元素 并且加入新的开头动画 街道地图的强化 北人世得亮了不少 游戏屏幕也对应了16 9的规格 増加了堆度选择 文止 即刚接触本系列的初心级玩家也能轻松的将游戏通关 游戏量点的战斗部 分 其速度大幅提升 约为之前的2 3。部分还宫还增加内容和层数 不论是 "セベク質" 还是 "質の女王篇 | 細追加了新的关卡

系统解读(PERSONA)



7 随着主人公相性的提高 能使用的件 商也越来越远。每个他磨然有薪自己 的能力、而且他们是可以成长的。在 中康的状态栏中可以查看该仲廉所拥 有的能力 而在角色状态机中、则看 到的是角色装备该仲魔后的能力 这 个器终能力值取决于角色本身的能力 的和他庸的能力值 哪个的教情高。 前全取用哪个的。 所。, 在对地高端度 运力的确的装备是关键。

女物詩國文 医引性电烙结束 当然是并形色 体瘤, 也是系列的努力点之。 85BOSS81.

是克利还是被党制。这可是成一的 个重要战术手

|被敌人属性相克、那可是非常头疼的|

人人胜的战斗系统可圈可

合制的战斗形式,玩家除了可以使 用直接攻击与间接攻击以外,还可 以通过拥有的 "PERSONA" 来进 行战斗。而且随著角色与武器、 PERSONA"的不同,所拥有的政 击范围也都会有所差异, 也让战斗 的战略性更加提升许多。相比起源



这次的战斗速度提升。可以说带来了更强的 因此游戏的节奏感也大幅提升,并且引入了SKIP的跳过功能。 舞动战斗系统得到了强化,由原先的3种变成了5种。另,攻击范围的可见化了

仲麂合体会产生新的仲麂,而且能力和熟练 度也会上升、主要分为セルフ含体和ガイド合体。 出现合体事故、而合体事故所达成的结果并 不命以隨和生成貧物已知堪獨的方式出现 而暴育 物变成隐藏拼写牌 "FOOL——民意" 体事故并不会像系列其他作品中那样、会合出非常 弱的伸腕,而是出现非常强力的全攻击属性耐性的 , 这种FOOL种族的仲魔一共有三只, LV30的テ

因为仲魔的等级是固定的。所以通过金 得高级仲魔是绝对必要的

被称为 "PERSONA" 的神与



56 攻略人行道 GAME SOFTWARE 09.

心关于仲魔的等级

和其他RPG/游戏不断的景,本作的中观等级景图定 法接升的,这个等级可以投入两量隔离景质和最备贸 制的一个基本参数。因为加廉等级会影响导使颜合应 和暖备,想要接备证件魔,那么角色的等级就需要达到 传藏相应的等级否准,划合成高级件跟进是同理。同样 今成的高等的概要。将他会让比严肃的原态。

る关于仲魔的熟练度

審然仲庸的等級是固定的,每个仲庸的熟练度是可 以提升的,熟练度温高数值为8. 排系后除了在能力上 有銀升之外。更上等的是可以解禁仲康的基因 项提 力技能,并且在合成屋进行归还时,还可获得贵重物 品。想提升伸康宏熟练度就需要在故中中多使用技能, 熟效性的地形力。原来组套要如

心关于仲魔的技能

本作中每个种族的如曬都写自一独特的技能。 仲 應可以通过战斗来写得新的技能,从而增进自己的实 力。 仲屬的效能效果有很多, 使用技能全点其SP, 可 以说础与技能在某种意义上也代表了仲履的实力, 如果 某个仲廣或禁他本身的能力值节展, 它则有当用的技 板, 那么世界用价值也会册于好几个框法。

能 海巨人作用的



る战斗中与仲魔交渉

本作在战斗中, 我方角色是可以跟敌方的钟魔进 行交谈的, 如果交谈成功的话, 我方等可必避免和敌 方种魔进行战, 但是这样某不能获得经验值, 但 会获得道美就金钱。合理运用这个指令, 可以令一些 常强力, 难对付的贮履设离两开, 在免损失头有时 條化的为案, 该是一个世家,长叶伦的知念。

Check! 主角和他的同班同学伙伴们介绍



主角

主角即是玩家在游戏中的化身,故事中他是圣艾鲁敏学园 年级的学 住。在经历了各种各样的试炼之 质。他每同性之间的圆绿也越来越

后, 他可同人之间而過去也是未經 家。游戏中的一个重要环节就是通过选项来控制剧 情的进展。当出现重要选择的场面时,模据不同的 判断故事也会随之发生变化。



园村麻希

她是上角的同族同学,天生体弱多 病。 年前就对站在廊影综合医院 中位院、性格等双发列略。 常的为同样们着他。头上虹色的丝 带是杏马正由有什么关系? 某天,正在医源里住院 的麻香类树产校里出现,在美丽开柳的她话语中

的麻卷突然在学校里出现,在美南开朝的她话语中 居然没有察觉中她是一名病人,而且好象入院时候 的记忆也全都忘记了,这是为何呢?



稻叶正男

他也是主角的同班同学,性格开朗、 很会制造欢乐的气氛。但是有些不 良的行为习惯,不过却是一位充满 正义感的少年。因为对麻希有爱慕 在常去医院探望麻希、被问到效准的时

正义感的少年。因为对麻希有爱慕 之情,所以经常去医院探望麻希,被问到找谁的时候,总是合回答,是去麻希的病房。不知道康希会 不会接受他呢?这是游戏中的一个看点。



南条丰

他也是主角的同班同学、游戏的主要人物之一。南条コンツェルン的 公子,无论是在学习方面或者是体 質方面都非常优秀。但也就是因为

这个原因。他的为人自大傲慢,而且在态度上很轻 说他人,一副大公子的荣势。不过在游戏中多利用 "其优秀的意质"战斗中他也是一名强力角色。



黛ゆきの

同样是主角同班同学,在其他人的 眼中。她是被朋友们视为,所能依 着的大姐姐型类型的成熟女性。性 核像太人一样沉著發揮。



绫濑优香

同样是主角同班同学,虽然从言行 举止来看是 位"轻殍的女生", 但内心却有着一份属于自己的"清 挑"。在学院中非常受异性欢迎。



桐岛英理子

她亦是主角的同斑同学,曾经在欧 美留学的日本妇围女生,她的英语 说得非常好。凭借其端正的容貌。 及高貌的盲谈、已经是学校跟的名

人。因为很在乎周围人的评价,所以为人比较虚 伪,很少对别人说出真心话。



上杉秀彦

他亦是主角的同班同学、性格活泼 开朝以及外表装酷的他,在学校 中,自然是非常的有人气。但他的 弱点是对某些事情有着非常敏感的

一面,外表华丽与内心的脆弱使他在遇到困难的 时候,表现得比较懦弱。



城户玲司

同样是主角的同弦同学,但与其他 人所不同的是,他是学年前才转学 商来的新同学。平常总是沉默寡 言,无愿意接近他人,也很少会 认出来,总是一个人行动,斯科上的士卒

语。不太愿意接近他人,也很少会 将感情表达出来,总是一个人行动。额头上的十字 伤疤似乎就说明了他有些与众不同。

②本作中全部仲魔的22大种族



↑本作的最终boss、潘多拉。

	全部	仲魔种族—览	
英文名	中文名	英文名	中文名
MAG CIAN	魔术师/幻魔	HANGEDMAN	吊人/整天使
PRIESTESS	女教皇/女神	DEATH	死亡/死神
EMPRESS	生后/均份和	TEMPERANCE	当你/心兽
EMPEROR	皇帝/魔神	DEV.	恶魔/魔王
H FROPHANT	赦犯、电神	TOWER	塔 秉神
LOVERS	恋人/妖精	STAR	星辰/妖魔
CHAR OT	战车/破坏神	MOON	月亮/夜魔
STRENGTH	力量/定王	SJN	太阳/灵鸟
HERM T		JUDGEMENT	幸礼/大天使
FORTUNE	命运/魔兽	WORLD	世界/龙神
JSTICE	正义 华田	FOOL	图音/民間

②主要角色与其仲魔相性一览

姓名	相性臭	橋性恶
主角	EMPEROR, MOON,	HIEROPHANT, DEATH, STAR
	STRENGTH, WORLD	
ラギ放光	LOVERS, PRIESTESS STAR	EMPRESS TOWER MOON
	HERMIT, TEMPERANCE, SUN	
南条表	HIEROPHANT, MOON,	HANGEDMAN, DEATH,
	STRENGTH, WORLD +	EMPEROR, STAR
铜岛英理子	JUDGEMENT, LOVERS, TEMPERANCE,	MAG CIAN, DEATH
	I STAR HERMIT SUN	TOWER, MOON
稻叶正男	CHARIOT MOON, STRENGTH, WORLD	JUSTICE, DEATH, STAR
とい考察	C.*OV AMCEDNA+ 400W 101SL.	CHAR OT DEATH STAR
後離优香	MAGICIAN, HERMIT, HANGEDMAN,	DEATH, TOWER,
	TEMPERANCE, STAR, LOVERS, SUN	UDGEMENT, MOON
無ゆきの	EMPRESS, LOVERS, TEMPERANCE,	TOWER, PRESTEESS.
	HERMIT, STRENGTH STAR S.N.	HANGEDMAN MOON
城户珍司	DEVIL, DEATH, TOWER, WORLD,	MAGICIAN STAR EMPRESS EMPERO
	HANGEDMAN, MOON, STRENGTH	LOVERS, CHARIOT, JUSTICE, PRIESTES
		THEOREMS THEOREMS

印象最深的游戏路人中,是哪名角色?

《最終幻想》核心危机》中的蒂法。

票龙江大庆 肖程释 七编■ 这个路人甲确实很耀眼,可 迟退,FTAC造就的旁法差不多是能够和 无趣。 前诺琴亭一线女主角比肩的角色 7、在《核心危机》里的出场,也是为 了影情的补乏。

条斗罗的杂兵啊,永远永远也杀不 无,心甘情愿的当炮灰。

■ 號斗罗■於旅兵可以说是儿 时旬象星深的大众施了,他们就深美勇 的数死队,断外后继叙的为我们带来欢 乐,记得当年收城盟杂兵,全部替换成 了机器人

《生化危机4》里的路易斯,他那吊 儿郎当的劲我很欣赏,临终遗言很伟大。 ——辽产新宫 季岳 七曜■ 路易斯原力盆総務手下的研究员。后来以识明终是的总法示证。 泰國。无法以识明终是的总法示证。 泰國之来是很裕學。但为人却很热情,未 报他本人的口域度为胃疾,尽管这个人 似乎不太宏谋远。但是里昂在游戏需要 他所提供的信息。因为他独道关于神秘 而恐怖的村庄的故事升编。

改是这样认为一,被从早就是激动 里面的配角吧; FF7CC的克劳姆、毕竟不 以主角。——北京朝阳 徐师

一個團 联 教证 一个人的理解。 八甲不是一般的配偶。而是所谓是两份 配角,就是形势的形成美的。不管略凡 甲的效的不多。但也不可能估验目的解 要性如应是性。。对例此,中日的解析 在 主角的则里来的一路沿岸之地。 特定性的区别,就是配角是由于其来 的的复数是由我都是由于其一种的数据是由, 路人甲是纯粹路过的,理论上顾剧情基本都没什么关联。

《最终幻想》核心危机》中的变态尔 第吗? ——江苏昆山 王书逸

七曜圖 看来F7/CC的人气青实是态。 有不少玩家都在国西卡里都提到了本作 中的角色。安杰尔虽然不是主角之一, 但其在游戏的份量可不算轻、不能算是 缩人甲、最多是个老情BOSS。

《天珠4》里的杂兵、郝长一张脸, 根丑不说,还给特马——看多了一直都反 同。——山东莱阳——— 七曜里 阿严——东么说有点过了

From Software的人。《梅可以说是独构一写实风格振为浓馨,除了主角外, 其他人物基本是都没有。这"英客"修 修过,崇颜上降的。话说回来,虽然From Software设计的所有杂具每不英形,但其

设计的很多主要角色都有着很浓郁的和 风味道,例如《义经英雄传》里面的桥。 巴 还有《得恒》里的源林光、安倍研 明、《天诛》里的影女和寡等等。

《大家经快一起来神话属于我们的电玩吧》

大话电玩!

的角色。游戏中,每个出场角色也有等其在 在价值。不论是主角。BOSS、杂英或是大 次数。跨人中——正是这条彩色色的角色才 该将游戏勾勒的如此中国多彩。跨人甲,也 们也是游戏中最强新,美管不明春、最视死 後日,他日故於舍一種又一臟的先出地及。亦 公在这么多年的物理更上,有没有無个物及 中的嫌人甲令你但比较标识。有没有接入甲 的动人等途令你记忆就新记。就让我们一起 来源怀决地够人用起

冷饭作品移植PC, 你有什么看法?



对于 些冷饭游戏方可不移植,人气 作品必须移植。(例如生化系列:

一工学數口易號

七個關現在有淺多下為效系列的名
作都有PC移植版。不过同时首效的
作品如不多,一般愈多是超太性
和兴趣。所以為域玩家的情绪
和兴趣。所以像《贯· 国太双5)
看少都是学年以后在TV等台上推出
新作成资料籍的同时,才在PC平台 上推出PC版 还语彩了 需要素。

好游戏移衛到PC上当然好、最好是制 市英的。 — 山东莱取 朱易崎 七曜園 话说、射土素海水、直在PC 平台上都有母呼的作品、新且也是同 的友物。不し玩家因力习惯用版标来 排投、所以取TV都相反不太远应。

以大众的角度看是一件再好不过的事情。但存我看来,干嘛要出呀! 互动性 一都都不强,要时、费力、费钱。 ——甘肃兰州 谢润 七曜■确实 这位同学说的不无道理。玩惯了阿游和PC对战的游戏就会觉得有些TvGAME很单调了。

獨庭残構,在众多绕號陶潔面前像分字一塊常區天子 "康宙"。 一起電画河島是然花费為、但身以的 时间长、而TV游戏的游戏时间长短 主要还是取决方法常自己的兴趣和 少仓。现在TV游戏的游戏时间大 取实升速的作为。

默认· 不过我认为还是把原创的游 戏开发在全平台比较好。

古林吉林 踏天整 七曜■全平台发售不是每个厂商都有 实力未完成的 布且很多游戏都是针 对读平台的特性和优势来制作的,比 如PSS就是高青,W·是体感,PSP 即是便携。印象中基本都是电影或动 没改编的游戏才是全平古女售。

契认为这样不太好、虽然是冷饭、但 也是饭、一旦被移植就没有买土机的 意义了! 一世肃嘉峪关 毛辖浩 高就那么多 每个游戏都是独占的 话、那么玩家所需要走费的也就更 多一点,因且的学会也是赤人利己的 挖塘角好手段

家长不给买游戏机,你怎么办?

死撤出打,逼他给我买,实在不给买款额 富要就提自杀。——甘肃嘉峪关毛铭浩 七曜圖这 这种死继定打毁粮的办 法,对于特别是自己孩子的女母应该 还是真的有效的

省生活费自己买,我已经用这方法购 入一台PS2和一台PSP了。

——山东莱阳 吕星 七曜■好方法,我学生时代也常用。 岑年数用此方法购入的是PS和GBC。

现在我父母还是不太喜欢我玩游戏,这个基本无解,只能等我们为人 父母吧。 湖北武汉 蘇俊 七曜觀现在我为人父母了,除感受受 孩子成长的辛苦,所以能过几乎快乐 的时候,我都会尽量满足他。

自己撥钱。但我好不容易撥了两千块, 都被家长无偿征用了··· 河北承德 张字



自己存,我已经存到了PSP,计均入 手PSP3000。——读者文博 七職圖目前虽然PSP3000命身告夜,但 高完全被第还有些距离,建议理能之。

哈--下就想到高一时候,把晚饭钱省 下来长达3个月,最终买了PSP,嗯,难 忘之记忆。——两龙江产养哈尔·弥柏教 七哩■侧服你的毁力,同时也希望主意 身体,并且好好列待你的PSP。毕竟来 之不易。呵呵。

自己一边磨一边横线、螺线,这不IDSL 买了,原来的PSP1000数也换了3000, 自力更生其实才是最靠塔的。 ——山东莱莞 江家馆

抗游戏机说成学习机,骗家长给我买。 ——西蒙拉族 日临资布

七曜■ 呵呵,这个 好象从PSB}代 开始,这个理由就不太好用了吧 我觉得改成说买播旅器更合适。

上学的时候省吃俭用省钱,工作了就不 用了。 甘肃兰州 周南 七曜圖 同感,不过我是失多生 古贵实 了游戏机再吃两月的,也面,也就是俗 称的先新后奏。



SRPS Alice

Media!

日本-

LEVELS

MUN







新基光度 75.54 本河景が3 男が白春間 ROSE MEDITO T 太神界的景 医魔术耳病 **从**年號2 2K Garnes SNK特魯田信会集 vol.1 SNK Pte 8545 存金度 欢迎先陪请单村 携帶版 在联码区等通知32 BUST NO. 任天宝 独立研究A × 象状的 21 黄金之件 JALECO 竹剪少女 吃层的被荷 Acqu 20 + Motor No. to 2K Gamer 传调之称 臍帶原 PDC世界 主管特许赛2000 Divigen 取得基的19名前的 MARY 商集30 RPG ZE HE VOHER 器村京太韓旅行着疑 前息的条节 经鬼教院员 福育建士序 MERCE 學格伍並PGA进用賽 10 新世紀EVA 钢铁的女朋友2nd 唐蒂斯 CyberFront 有债券值 流行物法 走自己坚信之路 大清官同成 SPY EA 全成等推進 太职与月春的物理 RPG 水河世纪3 預**定**的展明 等格信号PGAIEE器 10 我与模拟中民赛中 EA Falo 无限代析 模容為 78 CONTROL CHARGOS 2. BERLIN STR

再见器號

8281

2-03-02-03

申セラ解

提集教育品

克尔基祖 流行指统

務島塔13州東 成長G13

印度安林拉斯5下之所

祖具成集者 我们的科学物理子的故事

名湖南的人居体物 第一典 解键世界一间启行

WHEN CHARMONIES WHEN

马内巴 1000万人的FX训练

CLOSED 1000076 & edifficilities

流行之神 都市怪异约设括雷

HOLTODIC 月末的海量热作,为E3打提前战

THO

Sterre

Sens Brenso

5月初的这两周实在是平焱得让人乏味、再加上 天气炎热。不少玩家都选择了封机睡大觉。或玩玩 老游戏解解闷,不过转过这个半月,超海量的游戏 狂潮像约好了 样 齐席卷而来。

泉島 全長 可於 EXTR 交流小子(の)網 服房を引

其一国党双5 帶因

决意 详地WEXTRA

(4 Javia J. (8 HE # 2006

专场信息POA也图表 0

冰河世纪3 恐龙的鞭琐

市份高齢 往行報告

上绘画用力 28

Front Att 187 to the

起爆放灰色

建热用品

65

今年的6月2日,是2009年度美国E3大展开展之 日, 而近期预定发售的游戏软件, 也几乎都集中 到了E3前的+天以内,以给E3参展准备充足的市场 基础,可以看看,光是5月28日一天,全平台就有多 少游戏要推出,而且还是很多热门大作。纵观这十 来天、月初的平淡可谓 扫而光。19日的《生化头

兵)是备受期待的超重磅作品, XboxLive L 出的 DEMO相信不少人都已经体验过了,26日双平台的 (闪点行动2)和(狂野两部)都是躺值得 玩的 FPS射击游戏,前者还是经典名作的次世代续篇,绝 对不容错过,28日的《真一国无双5帝国》是无双饭 们的正版收藏品,强化后的争霸模式会比以前的帝 国系列作更有玩头。掌机方面,除了 大票玩都玩 不过来的二线作品外,相隔数年的新作〈王国之心 258/2天》终于要在30日上市了、且看这款描绘影之 主角的游戏是否能达到我们的期望值。

一个一个^{中国玩家感动系列之} 一一一

海风吹拂的港口,热雨雪车的街道,各为船舶的墙手上。 各头顶弯秒动物的小女孩飞快燃烧在前上号找着什么, 常然。 海拔斯坦亚的棒斗。 名词皮或温的少年净一条容别了海州、布德、海的拉土和对方的相遇。 与中部隐瞒来的理 也必不起他的杂人并与本学年的企业。 有重发放分成,江龙少年奔放在市场共产地是前的市场,且市市市一条以际 被他的挑战道:"从关前结合上仍然充气的一在外发情况,还少年奔放在市场上推出最初的市场,且市市市一条以际 被他的挑战道:"从关前结合上仍然充气的一在外发生,不是一个大小发生的一个大小



- ARCHARMS 東京東 東京 - 東京 日本東京東京 日本 - 東京 日本東京 - 日本

冒险家绝不

冒险家之旅,从少年脚下起航



· 还记得推甲 版的逐步游戏 城7 SS的(数 转搏物馆)中 少有收录

、老爷子的一 醬话,拉开了 这名红发少年 的管险之路



↑为了赢得一场决斗,加斯汀潜入大权的仓库翻箱捣柜,结果被 连横带骂地裹了出来,但累然这家伙并不打算死心。

THORNOXIM REPORT

组的独特身份。

我愿化成风,在冒险中自由飞翔

在客稅上館別的減少女事課。是 位新的期的與今曹齡款。初次風面的就 和加斯汀、小學別人繼續投上,追離 決了應股點的稅地。在那級的家中、凍稅 資產的協定的股份之,在那級的家中、 東稅 (國教美的內政、非關係下、是約、冒稅 家就便用、沒有人能決定於古人。 執 的家城市能阻緩別的攻誘。 是吧,起前 让世級成功

名独当一面的男子汉。







*多亏加斯「及對伍根」才能止了这场荒湖的精彩。 爭轉也渐發明白了。當除家就应该像风 样活着、束缚脚步的执照。还有什么智险家协会,就让它们见鬼去吧

三个女人一台戏、三人娘的倒霉史

不少惊险争影 应该说是加斯; [给他1]找了不少麻烦)。 二个性格各异的女中尉更是 多次打交道的名对手 萨尔特德迹的粗暴撤信 顿亚人少年时的株连重捕,基地流融 时的大打出手,再到后来更是追到了飞驰的军用列车上。 人娘本想连人带车抓个正 着,却中了加斯丁的诡计,刹车杆被弄坏搞得脱离的车头没办法停下,气得一个女人 嘶声大骂,就这样和这仁人的梁子算是结上了。虽然被提弄得够呛,不过一个女人的 本性并不添、到是那份刀密的个性从来都没变过,沃拉三人同时上阵时可是非常强的。



26



世界的尽头,另一侧的世外桃源



为了看到聪明的阳光。

+站在世界的最高峰、眼 前的美景回报了多日的努 力,但胃险依然将继续。

新世界冒险有等

上,不过,还没高兴够,二人就被 奇怪的机器扔了下去

星还是月,由你来选择

经过一场实力员殊的决斗, 醒来的加斯汀见到了菲娜 和, 丝, 还有那名强壮的剑士加虑因 一名为武道而生 的男人,他非常欣赏加斯汀那股不服输的男子汉劲头。指 定加斯汀与自己 同前往兩月之塔阻止毒雨。

在塔爾、西面镜子姿在了众人面前。 面通向未来 一面通向死亡。加德团体型过大进不去只有加斯 丁可当此 任, 而临生死的抉择, 少年将选择权交给了菲娜, 因为他

相信師、相信師会給自己带来希望。是之籍开启了、少年 果然成功提出了勇者之矛。但端却开始了坍塌。在少女的 哭喊声中、不详之塔化为了废墟、正在三人悲痛之际,突然 束光芒焊现、少年在精灵石的保护下安然脱险、"啪"。 一个响序的耳光,心を抱住心在哭了。"今后再也不会让 非娜哭力, 我发誓。

戴特得软了,加斯汀成为了英雄,但他却把那只勇者 丰锡牌下了亚娜, "是亚娜为我选择了道路,它应该属于 你。"县的、文不仅是手镯、而是一种特别的东西。





勇敢的情侣,泰上精灵的祝福

丹波村是个常年受火山愿惠的温暖地方、如今却医火龙压山 而失失生气。加斯汀和菲娜被村民当作。"勇敢的情侣"受到了 降重括件、却被扔到了火山与成祭品。成功当天了火龙、丹波恢复 了往日的结构 勇敢的情侣 的 商量故事却被广为传诵开来。盛 典的夜晩、シ男シ女手拉着手坐在小島上、京着喃喃细语、匹处 的凝而 杨光们翩翩起舞,向两人式上最为自身的坍塌





* 丹波是个炎病的行子 无觉男女都只穿内衣内裤在 起生活,成双成对的情侣也随处可见 但此刻。"真 正典数的情侣"是属于加斯。[7和菩娜的。

●糖量们创采纳终者履薪议位少年、如此宣静的卷 空、是精灵们也被浪漫所陶醉了吗?

单素等现象子,他的腕子里只有冒险度给 人都派務的政治心,在那时,他从病养的口 中植物了古代类落之安藏尔文明的存在。同 的原理,那位写生从来的经验以准定经了 好行**可**能之是如

家协会会员的身份家蝇了掉的真影。而无 到些更远的使界,是加斯汀极非了效。 认识到了智能家的真正含义; 着他家地? 吉爾弈、没有智能家不能进的地方。这 加斯丁那里學動的。曾隨家的資源 巴黎和藝術 - 水流有漢情的父

对了原头多不良。也如是这份及制施 1863、成功才特员,琳再次回到了他的 行电、那个一直和自己做对的毛头小子

跨越同伴的惜别,冒险依然继续

双塔遗迹中,由于突然的变迹,导致众人失败,加斯汀不堪,那樣与 響伦。或為对众又分在了不同均也方。加斯丁族下了被毒性环境排失。 对于大风效者也很多,提到日。而人又相绝开了心思。——中心多水的将梁 起来也如此相美。另一边,等伦带着亚彬幸没了安基尔文明學典、喜情间 原均遗憾以 特历形与北京。故这样,原本处于农村的双方,由一对组结 的精智采系见。于 起

长期旅途的劳累、终于使小型支撑不住了。这个女孩为了能和加斯。丁一起開始,一直勉强着自己的身心。为了不想让人觉得她是个小孩子。但是身体,一直知识着自己的身心。为了不想让人觉得她是个小孩子。但是身体,不要直接使冒险。为这个

后,加斯汀毅然决定用来之不易的传送玉把 她返回家多。伤恶的临别之际,小丝给哥哥 一样的加斯汀廷:大绝的锐福。 是上加德因 这给他们的船,加斯汀和菲娜骏向大海、向 退近的东方,设伦特所在大陆远开了脚步。

跨越同伴的离景。 图验家的脚步依然不会停息、今后还有更为惊险的旅程在等待 着。 放弃是至芒大海。也会诱惑的人争设下 的陷阱。 加斯丁还需要更加成熟。为了不及 开联的内容



一雜別之际小性 寬忍着不要哭泣,但还是 及有調过菲娜、为了不要一个人独自澹泪。 想哭就放声哭出来吧。

。人鱼之岛上, 群既懸惑又暴露的女孩来 求教,我们的勇者太人看来得意过头了,丝 豪不顺幸感 坛子翻窗 执意去教人



不详之兆的齿轮开始转动

新的世界,曾经漏布要基本文明的光期大 ,加全场等可的加重超热着一大更早被 在化的村民,采货煤里的的种情物,都将这回 资制的其一种。 是以更味量十分。 在一种的变形。 是以更味量十分。 是一种的变形。 是一种的一种的一种。 是一种的一种。 是一种的一种。



· 世界基準作的人都不, 男人被一样的米尔姆巴德等有物了, 这所谓的"老公"是是不思考处地。 为朋友两肋插刀的少年 P男人还要常提的女人

光翼人的双翼, 野心与欲望的交错



↑巴鲁得到了精灵石。他的野 心即将无限膨胀。

→为了保护最重要的人, 菲娜 终于唤醒了升强人之力。





幸福的赤色石版,由你来为我染红

九死一生之后,一行人终于通过郑虹原来到了空中都市事作特、在这里、他们 见到了世世代代守护在建智的神官部带、从她的口中众人得到了安華下实现。及入 秦城堂的化身 盖疑的真相。为了亲手低盖未来、为了美可的未来给自己的石板 验上钉色、尾蝽也能上了属于她的胃炎。 校人斯、随着公司。往往地面







属于你的使命

一大免予长老基德给了加斯汀很多指 示和帮助、并且无事不通、无处不在、 实在很神奇、人不可貌相、真的。

人类欲望的果实, 恶魔盖娅复活

他、加斯汀等人的努力也只促使巴鲁的意志与盖娅融合。古代人类为了自身的强烈 欲望,而盗取了光翼人之翼,但却无法驾驭这本不该触及的东西。欲望与贪婪诞生 出了盖娅、推毁了无比辉煌的安基尔文明、光景、牺牲了自己的生命将盖娅封印。如 今、欲望与野心在巴鲁的狂笑声中再次释放、官天动地的轰鸣中。犹如幼虫 出99一般, 差频终于复活了。

盖娅的魔手开始伸向世界各地, 吉尔帕顿 瞬间变成了人间地狱、无数被石化的人类和动植物 在盖姆的南前显得如此渺小。虽然依靠菲娜的力量暂 时解除了急机、但盖桥的成长已超出想像、人类的力 看无法与之抗衡、盖娅繁衍出的怪物像疆粉一样无穷 无尽,只有依靠两名光翼人的力量才可将之射印,但 代价是两人的生命, 光翼人的宿命, 安基尔神话中的

一幕又将再次上演吗…… 进化大穷级形态的盖纽



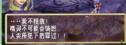
琳最后的直情告白, 触动千万人心

事要案的3号物提前、淋向众人传达了她最后的心声、光震人的悲哀宿命、这世界的 未来、菲娜与加斯汀那份温暖的力量,还有,对缪伦大佐的爱。被称为罪孽的红色 光芒间、湖清游在盖娅吞噬的炮口中、留下的、是菲娜的哭喊和缧伦的痛心。

菲娜被缨伦带走了, 加斯汀为自己的无力而自暴自弃, 但基德的一番活, 同伴 们的鼓励、让他认识到了自己连接世界人心的力量,他一路走过来的冒险已经把全 世界人的心灵联系到了一起,这种力量,是不可战胜的精灵之力。不相信人心的爆 **伦被加斯汀**较易击败。使他也认识到了自己的错误,为了守护这慧母般的大地,大 家决心要共同战斗到底,赌上世界未来的一战开始了。



→害死了自己的女人, 还要害别人的。 螺伦群该 万死!加州了此时已今辈 昔比,轻松灭了他!



感动恒久,永不磨灭的冒险篇

们走过了十二个年头,就像 坛陈年美酒,甘甜的味道久而



念诞生十二年的美好岁月

当年敢于被出这样的口号,说明GAMEARTS确实对这款由此充满了信心 而游戏拿到手后(确切的说是体验版)给我们带来的震撼也确实无与伦比。大 气场的CG(当年没读样气势的片头擦还真不好意思说自己是超大作) 泪流 满面的音乐等。的确是超大作水准。并成为那个时代最出色的RPG作品



使这款游戏成为了传奇。大 致影响力与现今的《杀戮地 带》与"光环杀手"一样。

"即使将世间的一切掳掠一空,你的欲望也不会满足……" 盖姬放出了傲慢的 顧問。但加斯汀坚定地举起精灵之剑。"人不是为掠夺而生的。而是为了创资未来! 为了充满希望和憧憬的新世界、众人拿起武器奋勇而战、即使益娅无比强大、但在 同伴们精诚合作与坚毅的信念下,被击倒的终将是怪物。

指引冒险旅途的精灵石。在一声呐喊中被加斯汀劈成了碎片,幻化成了无数精 灵飞向世界各地,五彩的光芒中,曾被石化的人及所有生物都恢复了原状。盖矮的 身躯化作了一颗守护世界的大树,整个大地都洋溢着精灵的气息,人与精灵、跨越 千万年的岁月后,终于再度携手到了一起。而每个人,也都找到了自己的幸福。

远方, 精灵光芒中带来的, 是琳, 而第一眼看到的, 是站在她面前, 令她魂牵 梦缭的绿伦、跨越了生离死别,两人的拥抱显得如此温馨



学生口号。就没有我们问答不了的问题

3/44的时间的人人。一声,也双键合键体从为满层的介格含表线短发打计简单设置的 选择的理由,我们会在次期本栏目与你小互动,同样有小礼品雕送,来参与吧。或 在小编们是学生,读者大人是老师是考官,提出你的问题。小编会认真作客,并 我们的答案进行评价。在这里把我们好好的烤上一烤

本期问题:iPHONE对掌机市场是否会产生影脑? 本期问题策划:山东 江家傲



iPhone最近势头很猛, GDC上不少传统游戏大作纷纷 宣布将在其上发布相关作品,包括合金装备、生化危机、刺 案信条等, 换了在NDS或是PSP这两大堂机上, 你也很难有 希望看到它们同时出现在一个平台上。

当然,这并不是说iPhone会直接威胁到传统堂机或是参与竞争,在我看来。 苹果的目的仍旧是将其打造一个多功能的时尚便携娱乐平台、定位上与NDS或 PSP仍旧有较大的区别。之所以会有这么大的动作、是因为苹果看中了手机游 戏的巨大潜在市场——确确实实有许多人都有用手机玩游戏打发时间的习惯。虽 然就北斗自己而言,说我顽固不化也好,说我因循守旧也罢,我对手机功能 的要求只有两个:能打电话和发短信就行了。不过像我这样的估计只是少数。

喜欢"万能手机"的大有人在,有这么大 的潜在市场,苹果想不上心都难。

不过iPhone对算机的间接影响仍然是明 盟的: 仅从目前传言中的PSP2将可能采用 类似iPhone的多点触播技术甚至是网络下载 游戏的方式就可见一斑。可以说、所谓的影 响未必代表两者间的直缘对抗。许多包括功 能其至理念上的相互借等都是不可避免的。



电话取代一切的时代不远了 BY-FRM

得显然、拥有企名功能的移动申话才是未来丰洁娱乐平 台的方向。不要说现有的堂机、包括笔记本申腕签签提体平 台都将会受到未来手机的冲击。现在越来越多的玩家喜欢把 多种娱乐平台脑身携带, 手机不用说, PSP、便携视频播放 器、MP3、上网本等等……东西多到不能行,虽然现在的设备也都越来越小

越来越便構、但带的东西太多还是麻烦。而能够将着一切完美融合的只有平 机、iPHONF距离我们期待的平台已经 迈进了一大步、随着3G的普及、未来 手机功能的增强,移动电话平台必然 要成为丰油及核心, 也是各大厂商的 兵家必备之他。(由信运营商不能再 垄断下去了啊……)当然。未来堂机

也推出兼容的功能, 例如PSP的电话 功能等等、也不是没影的计划。只不 过编者觉得手机一统天下是最靠谱和 可行的方案。另外值得关注的还有 GOOGLE的G1和G2智能手机的发展。 恐怕主流要由此展开。



↑ 手机集合一切娱乐元素,必然是主流



其实这个问题谈过很多次了, 苹果的野心有多大, 市场 就有多大、商人的心理最难琢磨了。不过以目前来看,这台 **年机的前唇皆定是在另一个领域。**

要说iPhone是当今手机游戏之王,应该没人反对,不过 和专业游戏机对比、那标准可能高了去了。低标准和高标准本能不是一个 水平线。苹果如果真心要打入游戏市场。走的将会是和PSP与NDS不同的 路线、就像PSP和NDS定位不同、用户层不同、iPhone也一样、从手机配 家的它、创缝所指向的将会是最普遍广泛的一般大众,而不是核心玩家。 也就是说。会比PSP更向外一些、与完全游戏的NDS正相反、iPhone就是 边缘化的花絮。

近来传闻苹果要推出新的游 戏赏机,个人并不看好它, PSP和 NDS的市场已经非常成熟。仅凭 手机游戏积累起来的资源实在难 以分到玩家市场的蛋糕, 前面说过 了, 标准提高了, 对游戏的要求也 会提高, 如头整直下成为阳原, 没 个十年八年的修炼县做不到的。



†什么东西拨尖后都想更上一层楼。



各种强大的功能先不适,而且在娱乐方面,能让音乐爱好者"触 摸"他们的音乐,只需轻弹手指就能轻松滚读全部歌曲、艺术

家、影集和播放列表。影集图案会容等地呈现在IPhone即等的 意大量示屏上。从这些功能分析, 如果苹果想进军掌机市场, 以其目前的技术 力就已经兼容了PSP的娱乐功能和NDS的触摸功能。不过如果苹果的掌机想在 日本市场取得成功、应该是很难。首先苹果缺少制作游戏主机的经验。在功能 设计上再强大,但并不一定是最符合玩家需求的。而且主机是需要强大的软件 阵容来支持的,所以在固步自封的日本业界、已经有NDS和PSP两大掌机存在

的情况, 苹果如果推出掌机, 估计也 是只能在欧美市场站住脚。除非也 像微软一样,花重金挖日本掌机厂 商的墙角、令绝大多数名作都跨平 台。但是任天堂的软件很多都是第 一方的, 所以挖墙角的效果也难达 到。总而言之,没有日本软件厂商 支持的主机,想在日本市场取得优 异的销售成绩,没戏



↑没是芬思维机的假相图

说到iPod Touch和iPhone取代掌机这个话题,本人还真抱 着不太乐观的态度。各大游戏厂商为它们制作游戏,有两个原 因。首先是iPod Touch和iPhone的尝机量很大、潜在用户多、 如果一个游戏好玩的话,说不定一下子会冒出几百万人来买;

另外一个就是iPod Touch/Phone的游戏开发成本低,比NDS高不了多少,而且采 用从苹果网店下载的方式销售,不必制作实体软件、极大地节省了制作成本。从 这一占来说,这个平台上的游戏直是不做白不做。

我们从另外一个角度来考虑问题,首先iRod Touch和iPhone的游戏容量有限。 表现能力也有限,这一点和NDS是相似的。但是说到游戏的另外一个要素-操作,iPod Touch和iPhone要成为取代PSP、NDS的掌机、是很不容易的。因为



核心玩家还是比较偏重传统的操作 方式,没有按键的操作方式将使游 戏的制作面临更多的局限, 这不是 玩家们想看到的。如果苹果真的要 推出与PSP抗衡的掌机,就必须考 成为其增加按键功能, 否则在这个 任天堂占据大部分份额的市场中, 要暗下一块蛋糕并非易事。

《电击收藏》,用百分之百的努力,带给您百分之百的精彩!

DVD影像内容

肤力抢眼秀 新作视频

格斗之王12 (PS3/Xbox360) /豪血寺一族 先祖供养 (ABC) /逆转檢視 (NDS) /使命召唤 现代战争2(PS3/Xbox360)/铁拳6 BB(PS3/Xbox360/PSP)/更阅月 城2(PS3/Xbox360)/漫画英雄VS CAPCOM 2(PSN/Xbox LIVE)/暗黑之日 (Xbox360)/疯狂兔子 回家(Wii)/灵魂能力 破碎的命运(PSP)/怪物猎人3 (Wii)/秘宝传说(NDS)/血腥救赎(Xbox360)

点评时下流行游戏软件 电影改编游戏《X战警 金刚稳前传》火热评测!

小沛、达人主持

人影像 国内外高手挑战录像

《合金弹头6》最高难度一命通关大排战

LIVE 试玩 最新网络下载模式测试

姓天下事 小沛评论时下游戏话题

收录 超值光盘附赠内容

各类游戏相关精彩内容







内容超长,180分钟! 精彩超乎想象





《生化危机》全系列回题 让你了解更多隐秘的原



内容非常丰富,我们将分为多期连载,就算是老牌的生化玩家恐怕

电击收藏》, 诚征各方玩家的精彩创意

- 如果您对节日有任何建议或意见。请认直填写"阅头族的家"中附
- 带的回函卡,以便我们能够尽快改进,将节目做好。
- 如果您有好的创意,或者希望在光盘中收录您的节目(如达人影 像等),请致电:010-64472729转401。

